

SEGA

Magazin

10/95

23. Ausgabe
Oktober '95

DM 5,80

COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6274



Jetzt mit
**Saturn
Magazin!**

16 Seiten Extra!



Mega Drive total!

MICROMACHINES '96

EARTHWORM JIM 2

COOL SPOT 3 u.v.a.

SEGA RALLY

Exklusiv-Interview mit AM3 und geheime Bilder auf 4 Seiten!



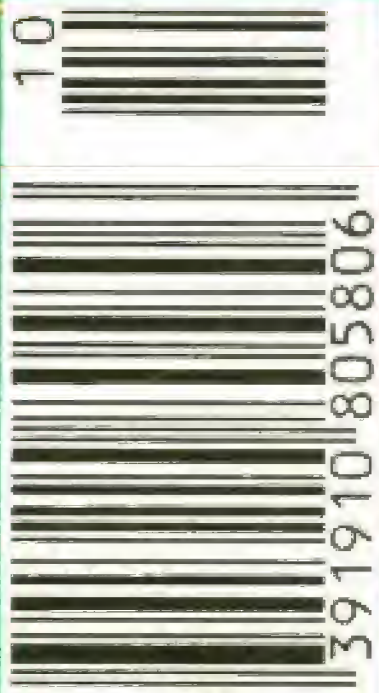
GAME GEAR-HITS!

Sonic Labyrinth
Tails Adventure
Power Rangers II



WIR SUCHEN:

Den besten Zocker
Den besten Tester
Den Spielexperten



THE REAL GAME BEGINS



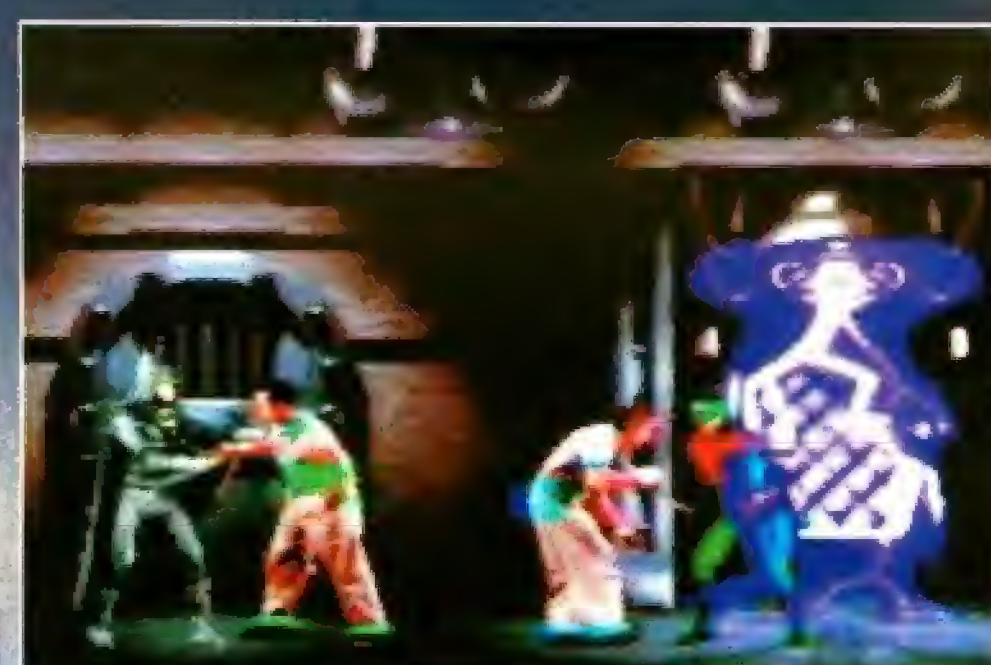
Kämpfe mit
BATMAN und ROBIN



Über 125 spektakuläre
Moves, Waffen und Attacken



Perfekt digitalisierte
Charaktere und Hintergründe



Über 80
unglaubliche Levels!

BATMAN FOREVER™ THE VIDEO GAME

SUPER NES® MEGA DRIVE™ GAME BOY® GAME GEAR®

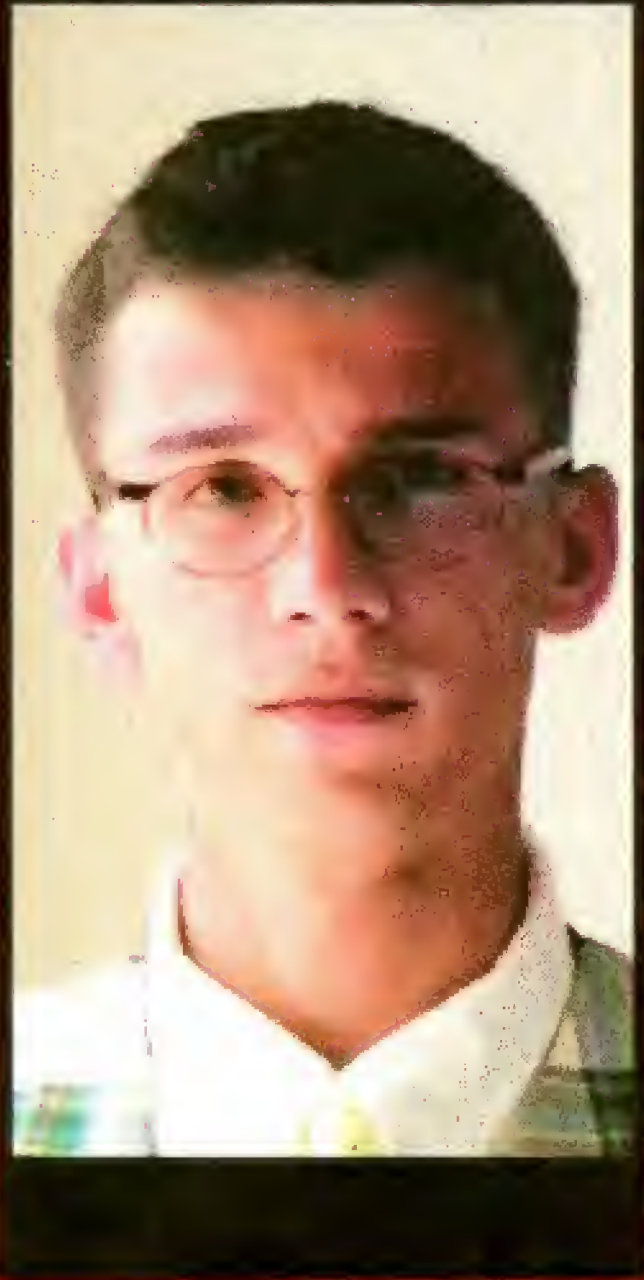
später auch für PC CD-ROM (DOS und Windows '95), Playstation und Saturn

*BATMAN and all related elements are the property of DC Comics TM & © 1995. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.



Acclaim®
Entertainment GmbH

S



imply the best! Mitten im Sommerloch sollte eigentlich eine Spieleflaute sein, doch nicht bei uns! Wir präsentieren euch eine der interessantesten Ausgaben aller Zeiten. Saturn-Freaks dürfen sich über tolle Reportagen zu **Sega Rally**, **Virtua Fighter II**, **Clockwork Knight 2** und **Bug!** freuen, während wir den Mega Drive-vern Berichte zu **Batman Forever**, **Light Crusader**, **Cool Spot 3** und **Earthworm Jim 2** anbieten. Selbst Game Gear-User kommen mit **Sonic Labyrinth**, **Tails Adventures** oder **F1** nicht zu kurz! Außerdem warten noch ein Preview zu **Virtua Fighter 32X**, tolle Competitions, Leserbriefe, heiße News, und, und, und.....

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

RUBRIKEN

- 84 Charts
- 114 Impressum
- 102 Kleinanzeigen
- 106 Mailbox/Paintbox
- 114 Vorschau

FEATURES

- 10 Das kommt demnächst!
- 109 Einmal Redakteur sein...
- 105 Neu! Hitseekers
- 107 Top Shots - Fußballspiele

COMPETITIONS

- 12 Sega Rally-T-Shirt!
- 100 Score Attack

TIPS & TRICKS

- 35 Maps, Cheats & Tricks

NEWS

- 10 Ascendancy für Saturn?
- 12 Comix Zone mit CD!
- 08 Descent im 3D-Rausch
- 08 MicroMachines für Saturn
- 12 Toh Shin Den für Saturn!

- 08 Virtua Fighter Remix kommt!
- 10 Virtua Hang On startet!
- 08 Zoop von Viacom

REPORTAGEN

- 90 COOL SPOT 3
- 09 EARTHWORM JIM 2
- 98 FOREMAN FOR REAL
- 88 GARFIELD CAUGHT IN THE ACT!
- 94 MARSUPILAMI
- 86 POWER RANGERS - THE MOVIE
- 04 SEGA RALLY
- 11 SONIC LABYRINTH
- 96 TAILS ADVENTURES
- 92 VIRTUA FIGHTER 32X

TEST-HIGHLIGHTS

- 18 SURGICAL STRIKE
Spannende FMV-Action auf Mega CD II.
- 30 F1 WORLD CHAMPIONSHIP
Rennfieber auf Game Gear!
- 20 BATMAN FOREVER
Der Kinohit für Mega Drive!
- 24 LIGHT CRUSADER
Treasures Landstalker-Nachfolger.

SPIELEINDEX

32X	
Cool Spot 3	90
FIFA Soccer '96	10
Rayman	10
X-Men	10
Virtua Fighter	92
Mega CD II	
Surgical Strike	18
Mega Drive	
Batman Forever	20
Cool Spot 3	90
Earthworm Jim 2	09
FIFA Soccer '96	10
Foreman for Real	98
Garfield	86
Light Crusader	24
Marsupilami	94
MicroMachines '96	97
Pinocchio	10
Power Rangers - The Movie	86
Putty Squad	28
The Ooze	10
VectorMan	10
X-Perts	10
Zoop	08
Game Gear	
F1 World Champion	30
Power Rangers - The Movie	86
Sonic Labyrinth	11
Tails Adventures	96
Zoop	08

Saturn

Cool Spot 3	90
Descent	08
FIFA Soccer '96	10
MicroMachines	08
Rayman	10
Sega Rally	04
Toh Shin Den	12
Virtua Fighter Remix	08
Virtua Hang On	10
Wing Commander III	10
Zoop	08

SEGA SATURN



SPECIALS:

- VIRTUA FIGHTER II 05
- WING ARMS..... 04

PREVIEW:

- CLOCKWORK KNIGHT 2 06
- MYST 08

REVIEWS:

- BUG! 10
- CYBER SPEEDWAY 13
- PEBBLE BEACH GOLF .. 14
- SHINOBI X 15
- STREET FIGHTER - THE MOVIE 09

SEGA RALLY



(1)4

Exklusiv-Interview mit AM3!

COOL SPOT 3



(9)0

Ein neuer Hit für Virgin?

DAS SATURN-FIEBER IST AUSGEBROCHEN! VIRTUA FIGHTER, DAYTONA USA UND PANZER DRAGON BEWEISEN EINDRUCKSVOLL, ZU WAS SEGAS 2X32 BIT-KONSOLE FÄHIG IST. DASS ES NOCH BESSER GEHT, WILL NUN AM3, DER DAUERRIVALE VON YU SUZUKIS AM2, MIT DER SATURN-UMSETZUNG DES SPIELHALLENHITS SEGA RALLY BEWEISEN! WIR HABEN SPEKTAKULÄRE BILDER UND EIN EXKLUSIV-INTERVIEW MIT TETSUYA MITZUGUCHI! VON HANS IPPISCH



Generell ist Sega Rally ein Rennspiel wie Daytona USA oder Virtua Racing. Der Spieler übernimmt per Joypad oder Lenkrad die Steuerung eines Wagens und versucht, möglichst schnell über die Piste zu düsen. Während man bei Virtua Racing jedoch mit Formel 1-Boliden über Rennstrecken bretterte und in Daytona USA mit Stock Cars über den Asphalt heizte, setzte man bei Sega Rally erstmals auf den typischen Rallye-Sport. Zur Auswahl stehen hier mit dem Lancia Delta und dem

Toyota Celica zwei originalgetreue Rallye-Fahrzeuge, wie sie beispielsweise bei der Rally Monte Carlo eingesetzt werden. Generell gibt es zwei verschiedene Spielmodi, wobei ähnlich wie bei Daytona USA in der Saturn-Variante noch weitere hinzukommen werden. Im Championship-Modus startet man an fünfzehnter Stelle auf der Desert-Strecke (Wüsten-szenario) und versucht, sich innerhalb einer einzigen Runde so weit wie möglich nach vorne zu fahren. Von der erreichten Plazierung

SEGA RALLY





Realistische Details wie aufwirbelnder Staub oder winkende Zuschauer machen Sega Rally noch sehenswerter als Daytona USA.



Enge Kurven lassen sich mit dem Toyota Celica recht schwer meistern.

aus startet man anschließend im Forest-Kurs (Waldlandschaft), wo man ebenfalls eine Runde bestreitet. Nur wenn man sich dort bis mindestens auf die vierte Position vorgearbeitet hat, besteht eine realistische Chance, die abschließende Mountain-Strecke als Sieger zu beenden, womit man ein Rennen auf einer zusätzlichen Bonus-Strecke bestreiten kann. Im Practice-Modus darf man gegen einen einzigen Gegner fünf Runden auf einer der drei frei wählbaren Strecken bestreiten. Hier muß man im Gegensatz zum Championship-Modus den jeweils nächsten Check Point innerhalb der restlichen Zeit



Am besten läßt es sich erwartungsgemäß mit der Cockpit-Perspektive spielen.



Dank des rasanten Scrollings ist ein Geschwindigkeitsrausch hier fast unvermeidlich.

GENTLEMEN,
START YOUR
ENGINES!



Zur Verfügung stehen zwei Wagen, wobei man jeweils Automatik- und Handschaltung anwählen kann.



Der Toyota Celica GT ist etwas schwerer und liegt besser auf der Straße. Er eignet sich vor allem für die ersten beiden Strecken.



Der Lancia Delta ist etwas kürzer und leichter, dadurch besitzt er eine bessere Beschleunigung und eignet sich für Strecken mit engen Kurven.

Im Augenblick wird wohl kein Spiel sehnlicher erwünscht als **Sega Rally** für den Saturn. Nachdem Yu Suzukis **AM2-Crew** mit **Daytona USA** die Spielhallenfreaks und Saturn-User mächtig beeindruckte, ließ es sich das rivalisierende Team **AM3** nicht nehmen, mit **Sega Rally** dem Ganzen noch einen draufzusetzen und brachte das Rennspielfieber damit endgültig auf den Höhepunkt. Nun arbeiten die Programmierer von **AM3** gerade eifrig an der Saturn-Umsetzung, die noch in diesem Jahr erscheinen soll. Wir hatten die einmalige Gelegenheit, mit **Tetsuya Mitzuguchi**, dem Boß von **AM3**, ein Exklusiv-Interview zu führen.

SEGA RALLY Das Interview

SM: Wird die Saturn-Version von **Sega Rally** im Vergleich zur Automatenversion Extra-Features haben?

Tetsuya Mitzuguchi (AM3): Einige Features sind im Vergleich zur Automatenversion anders, andere sind noch geheim. So kann man in der Saturn-Version beispielsweise Einstellungen an dem Lancia Delta und dem Toyota Celica vornehmen, und es gibt eine Riesenüberraschung, wenn man den besten Score erzielt. Ich werde euch nicht verraten, was es ist, ihr müßt es schon selber so weit schaffen! Den anderen grundlegenden Unterschied darf ich ebenfalls nicht verraten, aber ich kann bestätigen, daß die Musik und die Soundeffekte für die Saturn-Version remixt und in das Q-Sound-Format gebracht werden. (Anm. d. Red.: Q-Sound sorgt für absolut räumlichen Klang!)

SM: Rennspiele machen natürlich am meisten Spaß, wenn man gegeneinander fährt. Besteht die Möglichkeit, **Sega Rally** mit einem Zwei-Spieler-Modus auszustatten?

AM3: Wir überprüfen immer noch, ob wir einen Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus einbauen können, aber wie auch immer, eine Option mit Link-Kabel ist im Moment noch nicht möglich.

SM: Was sind denn ihrer Meinung nach die Hauptgründe für den Erfolg von **Sega Rally** als Spielhallenspiel in Europa?

AM3: Ich glaube, daß die Europäer ein komplexes Spiel verstehen und mögen, und **Sega Rally** bietet den Spielern genau diese Herausforderung.

SM: Wie lange habt ihr an **Sega Rally** gearbeitet?

AM3: Für das ganze Spiel haben wir zehn Monate gebraucht.

SM: Wie kamen sie den zu der Idee von **Sega Rally**? Bislang ging es in Rennspielen ja um Formel 1-Wägen, Stock Cars oder Motorräder.

AM3: Ich wollte ein Spiel machen, das realistische Grafiken und echte Rennspielspannung miteinander kombiniert. Ich hatte Probleme, unter den unterschiedlichen Möglichkeiten für Computergrafik-Illusion, wie dem AS-1 Virtual Reality-System oder echtem Film, zu wählen. Ich habe mich gefragt: 'Was ist echt?' Natürlich macht es in echt keinen Spaß, aber Realismus zieht als einer der wichtigen Faktoren die Spieler an. Ich war überzeugt, daß **Sega Rally** der beste Weg ist, Realismus rüberzubringen, denn es bietet öffentliche Straßen und dadurch variable Straßenbeläge, so daß wir verschiedene Landschaftstypen machen können. Dabei muß man außerdem eine schwierige Fahrtechnik erlernen, die sich durch das Spielen ständig verbessert!



Tetsuya Mitzuguchi ist der Boß von Segas Entwicklungsabteilung AM3, das die Spielhallenversion von Sega Rally entwickelte. Er stand uns Rede und Antwort zur demnächst erscheinenden Saturn-Version.

SM: Sind sie während der Entwicklung einmal mit einem echten Rally-Auto gefahren?

AM3: Ja, einige Male sogar, wie auch die meisten Mitglieder von **AM3**. Ich nahm auf dem Beifahrersitz Platz, während Mr. Fujimoto und Dita Auriol, zwei berühmte Rally-Fahrer, am Steuer saßen.

SM: Entsprechen die Anweisungen des Navigators im Spiel denen eines echten Rennens?

AM3: Ja, natürlich! Kenneth Ibrahim, der die Stimmen der Beifahrer sprach, hat viel Zeit damit verbracht, Videos von echten Rennen zu studieren, um sicherzustellen, daß es das gleiche ist, was ein Navigator sagen würde.

SM: Für viele unserer Leser sind **AM2** und **AM3** das gleiche. Können sie uns bitte den Unterschied erläutern?

AM3: **AM2** besteht aus einer Menge Programmierern, während für **AM3** viele professionelle Regisseure und Produzenten arbeiten. Ich glaube, daß wir von **AM3** mit Spielen genauso umgehen wie in Hollywood Filmprojekte produziert werden. In Sachen Rivalität gibt es keinen Unterschied, WIR sind der Stolz von **Sega R & D** (Anm. Research & Development), und deswegen brauchen wir kein Logo, wie die Palme von **AM2**.

SM: Können sie uns von anderen Projekten erzählen, an denen **AM3** gerade arbeitet?

AM3: Natürlich, das nächste große Projekt, an dem wir arbeiten, wird sicherlich ein ebenso großer Hit wie **Sega Rally**. Wir werden dieses brandneue Spiel am 13. September auf der Jamma erstmals vorstellen, es heißt **MANX TT** und ist ein Motorrad-Straßenrennen, das auf dem weltbekannten Isle of Man TT-Rennen basiert, welches jedes Jahr im Mai stattfindet. Das wird zum großen Superhit in Europa!

SM: Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg weiterhin!



Bei den Check Points bekommt man eine Zeitgutschrift.



Selbst wenn man sehr weit sehen kann, lassen sich keine Aufbauprobleme erkennen.

erreichen, um weiterfahren zu dürfen.

Auffälligster Unterschied zu anderen Rennspielen ist natürlich das Rally-Szenario. Das Fahrverhalten der

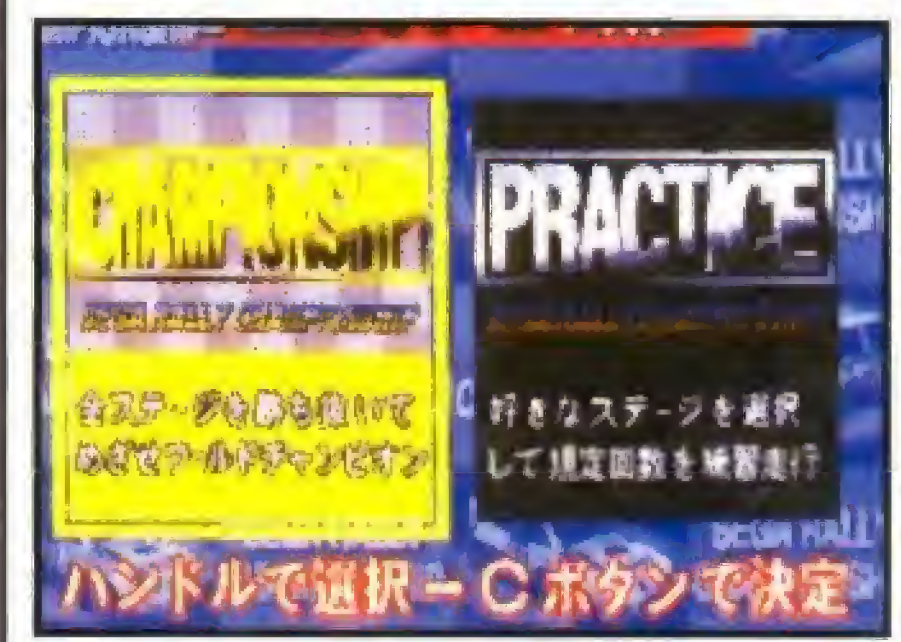
Wägen ist deutlich komplizierter und schwerer zu erlernen, nicht zuletzt wegen der größtenteils nicht geteerten Untergründe. So driftet man herrlich spekta-

kulär über den Schlamm, versucht extreme Mulden als Sprungschancen zu mißbrauchen und liefert sich Rempelen mit der Konkurrenz. Im Vergleich zu Daytona USA wurde die Grafik noch einmal sehr viel spektakulärer. So stehen dutzendweise winkende Menschen in der Landschaft herum und man kann sogar Zebras beobachten, die neben der Strecke herlaufen, außerdem wirbelt der Wagen Staub und Schlamm auf. Das Scrolling ist etwa dreißig Prozent fließender, und von den berüchtigten Aufbau-Verzögerungen ist fast gar nichts mehr zu sehen. Wer den Sound von Daytona als nervend empfindet, darf sich auf realistischen Q-Sound mit Raumklang freuen, dessen Soundtracks etwas unauffälliger die Atmosphäre untermalen. Wenn wir Glück haben, erscheint das Spiel noch vor Weihnachten! Übrigens, aufgrund der Aktualität entschlossen wir uns, dieses Thema noch in das Sega Magazin zu packen, da das Saturn-Magazin bereits

DIE SPIELMODI



Im Practice-Modus bestreitet man auf einer der drei frei wählbaren Strecken bis zu fünf Runden, während man im Championship-Modus die Strecken nacheinander abfährt, um schließlich am Ende des Mountain-Kurses als erster die Ziellinie zu überqueren und damit in das Bonusrennen zu gelangen.



fertig produziert war. Dafür mußten leider das angekündigte 8 Bit-Special und die Blue Sky-Reportage entfallen. Sorry!



Die abschließende Mountain-Strecke hat steile Anstiege und rasante Abfahrten zu bieten.



Der Tunnel in der Wüstenstrecke beeindruckt mit spektakulären Lichteffekten.



Spektakuläre Drifts stehen bei Sega Rally auf der Tagesordnung.

VIRTUA FIGHTER REMIX kommt

Wie wir aus einer zuverlässigen Quelle erfahren haben, wird Virtua Fighter Remix am 6.10.95 für den Saturn veröffentlicht! Doch nicht nur das - das Spiel wird nur sagenhafte DM 69,- kosten, und es wird eine goldene CD mit über zehn tollen Grafikmotiven beigelegt, die wie in einer Dia-Show der Reihe nach gezeigt werden. Darauf sind alle acht Kämpfer aus Virtua Fighter vor wunderschön gerenderten Szenarien zu sehen!



Auf der Bonus-CD sind über zehn tolle Virtua Fighter - Motive enthalten!



Virtua Fighter Remix begeistert mit genialen Textures und fabelhaftem Gameplay!

Next Generation MICRO MACHINES!

Schon in der Ausgabe 4/95 des Sega Magazins verriet MicroMachines 2-Programmierer Pete Williamson, daß sie an einer MicroMachines-Variante für den Saturn arbeiten. Nun können wir euch exklusiv erste Screenshots präsentieren, die nicht nur uns erstaunen. Dank 32 Bit-Power setzt man nun spektakuläre 3D-Grafik ein, die das Ganze auch optisch anspruchsvoll macht. Komplette gerenderte Fahrzeug-Animationen, abgefahrte Ideen und gewohnt gute Spielbarkeit könnten MicroMachines - The Next Generation (so lautet der derzeitige Arbeitstitel) zum Tophit machen.



Bananen, Gebäck und Müslipackungen sind auf dem Frühstückstisch-Szenario zu finden.

So schön können Fahrzeuge aussehen, wenn man sie vom SGI-Computer rendern läßt.



Und es hat ZOOP gemacht

Richtig knifflige Knobelspiele in der Art von Columns sind selten geworden, doch beliebt sind sie nach wie vor. Software-Newcomer Viacom schickt nun mit Zoop einen neuen Denkspielvertreter in die Spielelandschaft, der knobelspielüblich mit bescheidenen Grafiken aufwartet, jedoch nichtsdestotrotz schon nach kurzer Zeit ungemein fesselt. Ähnlich wie in Columns muß man versuchen, herabfallende Steinchen gleichen Aussehens nebeneinander zu bringen, damit diese sich dann auflösen. Das besondere Merkmal von Zoop ist hierbei, daß die Steinchen von vier Richtungen gleichzeitig ankommen und man sie mit einer Kanone, die in der Mitte des Kreuzes positioniert ist, beschießen kann, wodurch sie sich verändern. Erscheinen wird das Spiel im Herbst für Mega Drive, Game Gear und Saturn.



Wie gehabt lösen sich die Steinchen auf, sobald mehrere gleichen Aussehens nebeneinander liegen.



Grafisch unterscheiden sich die einzelnen Versionen nur durch unterschiedliche Hintergründe.

DESCENT im Anflug

Viele Games schimpfen sich 3D-Action-Spiel, so richtig dreidimensional war bislang allerdings nur eines, und zwar Descent von Interplay. Hier darf man sein Raumschiff in alle vorstellbaren Richtungen steuern und drehen, und zwar so lange, bis man gar nicht mehr weiß, wo oben und unten ist.



Dazu gibt es natürlich auch noch eine Automapping-Funktion mit echtem 3D-System und jede Menge spannender Shoot 'em Up-Action. Saturn-Freaks sollten sich schon einmal für Ende des Jahres in Sachen 3D-Fähigkeiten ausbilden lassen!

Descent läßt den Spieler sogar Kopf stehen!

WIE VERSPROCHEN PRÄSENTIEREN
WIR EUCH HIERMIT NEUE BILDER
UND INFOS ZU DAVID PERRYS
KOMMENDEM ACTION-HIT.
DÜRFEN SICH MEGA DRIVER
AUF EINEN NEUEN
MEILENSTEIN
GEFASST FREUEN?


Bubble
Gun

Slim
Gun


Nuke


Triple
Shot

Homing
Missile


Earthworm Jim 2

Wie die Jung von Shiny Entertainment im Interview der Ausgabe 8/95 schon verraten haben, wird sich Earthworm Jim 2 recht deutlich vom Vorgänger unterscheiden. Während man im ersten Teil hauptsächlich in Jump & Run-Manier durch die Levels hetzte, setzen die Designer in Earthworm Jim 2 auf größtmögliche Abwechslung. Viele kleine Spielideen findet man im Laufe der Levels wieder, welche in ihrer Einfachheit an die Pionierzeiten der Videospiele erinnern. Im Level 'Bouncing Pups' muß man beispielsweise mit einem Kissen den Nachwuchs von Peter Puppy auffangen, welcher vom Bösewicht Psy Crow aus dem dritten Stock eines gespen-

stischen Hauses geworfen wird. In der Carnival-Stage schlägt sich Jim durch den schaurigsten Zirkus des gesamten Universums, dem er nur entkommen kann, wenn er seinen Kopf wie einen Ballon aufbläst und durch das Szenario schwebt. Der rasante 3D-Level wurde für Earthworm Jim 2 komplett umgearbeitet. Nun sieht man Jim in der Stage 'Flying King' aus der Vogelperspektive mit seiner Rakete umherdüsen, wobei Shoot 'em Up-Fans das herzhafteste Geballere freuen dürfte. An Action herrscht natürlich auch während der anderen Levels kein Mangel, wozu man nun neben seiner Standardpistole fünf weitere Knarren bekommt. Mit der Bubble-Gun kann man

hüpfende Geschosse abfeuern, die Slime Gun bietet glitschigen Schleim, die Homing Missiles verfolgen ihr Ziel, dank Triple Shot lassen sich drei Schüsse auf einmal abfeuern, und die Nuke-Waffe bringt den Bildschirm zum Beben. Die Hintergrundgrafiken sind im Vergleich zum Vorgänger noch deutlich spektakulärer, ebenso wie die Animation, die ein ganzes Stück fließender ist und fast schon Zeichentrick-Standard erreicht. Bis Ende November wird man sich wohl noch gedulden müssen, bis man die sieben neuen Levels (so viele werden es mindestens sein!) antesten kann. **hi**

Jim wird mehr gefordert denn je: links oben fängt er Hündchen, daneben weicht er Finanzamt-Fallen aus, links unten schwebt er davon und rechts daneben düst er mit seiner Rakete über die Landschaft.



KOMMT DEMNÄCHST!

VectorMan

Blue Sky feierte Ende August die Fertigstellung ihres Mega Drive-Actionhits, nun folgen Approval und Playtesting. Release: November



FIFA Soccer '96

Fußballfans warten mit Spannung auf den Release von EAs Kultspiel für Mega Drive, 32X und Saturn. Release: November



The Ooze

Ungewöhnliche Actionkost verspricht das Mega Drive-Game 'The Ooze', in dem man eine giftige Säure-Pfütze steuert. Release: November



Xperts

Sega kündigt den angeblichen SGI-Grafikknaller für den Mega Drive an! Ist es ein Kombimodul, wie man hörte? Release: Dezember



Pinocchio

Virgin und Disney Software basteln an den letzten Feinheiten ihres neuesten Jump & Run-Games für Mega Drive. Release: November



Wing Commander III

Da schon die 3DO-Version die PC-Variante übertraf, erhofft man sich Gewaltiges von der Saturn-Version des Weltraumspektakels. Release: Dezember



Rayman

UBI Soft scheint mit dem Jump & Run für 32X und Saturn einen echten Hit landen zu können, wenn das Jaguar-Niveau gehalten wird. Release: Oktober



X-Men

Das Warten geht weiter! Kann der Action-Kracher rund um den Comic-Helden dem 32X zu neuen 3D-Höhenflügen verhelfen? Release: November



LOGIC FACTORY im Saturn-Fieber?

Der Saturn ist weiter auf dem Vormarsch! Nachdem schon PC-Hits wie Wing Commander III, Myst oder SimCity 2000 für den Saturn angekündigt wurden, wollen nun auch die



Die Logic Factory-Programmierer Jason Templeman, Thomas Blom, Art DiBianca, Jason Dock und John Paul sind von den 3D-Fähigkeiten des Saturn absolut begeistert.

Starprogrammierer von der neuen Firma The Logic Factory für den Saturn entwickeln. Nachdem sich die Truppe von der genialen Spieleschmiede Origin (Ultima, Wing Commander) getrennt hat, machten sie sich an die Entwicklung des Weltraum-Strategie-Epos Ascendancy, das gerade auf dem PC-Markt für Furore sorgt (in der Schwesterzeitschrift PC Games erhielt es satte 92 Prozent als Spielspaßwertung!). Der Boß von Logic Factory meinte, daß der Saturn für die 3D-Grafiken von Ascendancy hervorragend geeignet sei und dort solche Spiele sehr gute Chancen hätten.



Ascendancy begeistert die PC-User dank Komplexität und tollen 3D-Grafiken. Civilization im Weltraum ist die beste Umschreibung.

VIRTUA HANG ON startet!

Der Motorradkracher Hang On gehört zu den legendärsten Rennspielen überhaupt. Dank der originalgetreuen Steuerung und der rasanten Grafik wurde es zu einem der ersten Rennspielhits für Sega. Nun arbeitet man an der inoffiziellen Fortsetzung für den Sega Saturn, die sich Virtua Hang On nennt. Besonderes Merkmal dieser Version sind die unterschiedlichen Perspektiven und das realistische Fahrverhalten. Der Release ist noch für dieses Jahr angekündigt.



Motorradfans dürfen sich auf das ausschließlich auf dem Saturn erscheinende Virtua Hang On freuen!

Sonic Labyrinth ist kein Jump & Run-Spiel, wie viele vielleicht gehofft hatten, allerdings darf Sonic wie gewohnt durch die Levels laufen, springen und seine Spin-Attacke einsetzen. Schauplatz des Spektakels ist diesmal eine komplexes Labyrinth, in das Sonic durch einen Flug gezaubert wurde. Das Labyrinth, das mit der ungewöhnlichen, aber interessanten isometrischen 3D-Grafik präsentiert wird, ist in mehrere Zonen mit jeweils vier Levels unterteilt, wobei der letzte Level den Kampf gegen einen Endgegner beinhaltet. Ähnlich wie in einem Action-Adventure muß Sonic in den jeweils ersten drei Levels erst einmal drei Schlüssel finden, mit denen er den Ausgang aufschließen kann. Diese Schlüssel sind beliebig verstreut und werden von umhermarschierenden Enten, Robotern und ähnlichen Sympathieträgern bewacht. Zu Sonics Freude finden sich auch die üblichen Extras, mit denen man unverwundbar wird, schneller laufen kann oder ein Bonusleben erhält. Außerdem gibt es Laufbänder, rutschige Eisflächen und kleine Trampoline, durch die man eine weiter entfernte

Im Verlaufe der Levels werden die Ansteigungen immer länger und herausfordernder.



Wenn man ein Continue aktiviert, bekommt Sonic einen Schlüssel, mit dem er die Zelle verlassen kann.



Sonic Labyrinth



SONIC IST ENDLICH ZURÜCK! ALLERDINGS DÜRFEN SICH NUR GAME GEAR-USER ÜBER EIN NEUES ABENTEUER MIT DEM BLAUEN STARIGEL FREUEN, DEM MAN FÜR SEINEN NEUEN EINSATZ EIN GANZ NEUES SPIELPRINZIP SPENDIERTE.

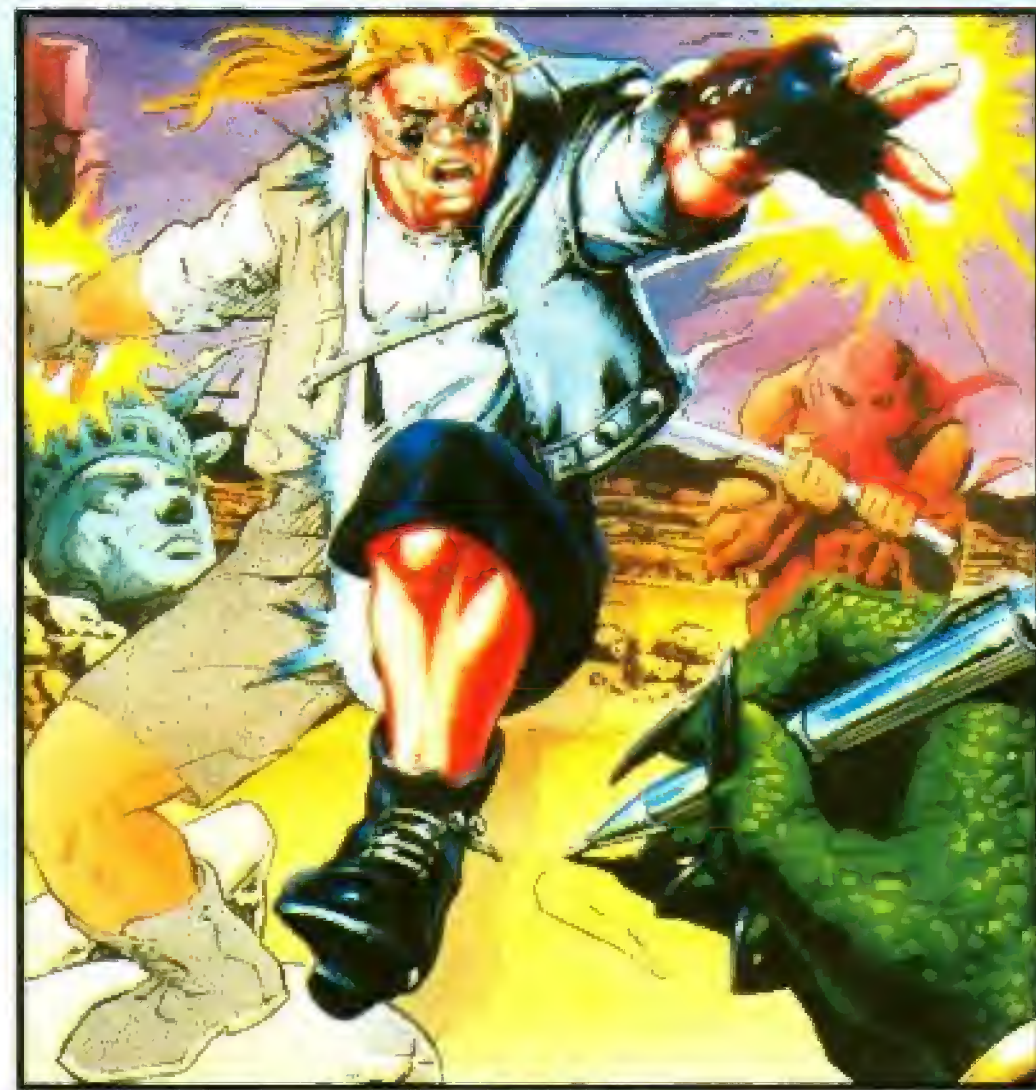
Plattform erreichen kann. Dank der 3D-Grafik gibt es auch ansteigende Flächen, die man nur durch die Spin-Attacke überwinden kann, hier sollte man jedoch aufpassen, denn es können große Felsen herabrollen. Jede Zone ist grafisch komplett eigenständig gestaltet, so sieht die erste Zone beispielsweise recht kalt und schlicht aus, während im Sea-Abschnitt witzige Fische und Blasen umherschwimmen. Für die nötige Spannung sorgt ein recht knapp bemessenes Zeitlimit, innerhalb dessen man die Schlüssel einsammeln und den Ausgang finden muß. Auf den ersten Blick macht Sonic Labyrinth einen sehr fesselnden Eindruck und überzeugt mit interessantem Game-Design. Ob sich Game Gear-User ihr Geld für diesen Titel aufsparen sollen, verraten wir in einer der nächsten Ausgaben.

Erst wenn man alle drei Schlüssel eingesammelt hat, darf man den Level verlassen (oben). Während der Level-Auswertung bekommt man eine nette 3D-Sequenz zu sehen (rechts)!



COMIX ZONE mit CD!

Als ob die phantastische Grafik, das tolle Spielprinzip und unsere Gesamtwertung von 84 Prozent noch nicht reichen würden, um den Freaks das Mega Drive-Game Comix Zone schmackhaft zu machen - Sega veröffentlicht nämlich Comix Zone Ende September zusammen mit einer Musik-CD, auf der sich verschiedene Remixes der Begleitmusik befinden. Die Stilrichtungen reichen hier von Grunge bis Dancefloor. Mehr kosten wird das Spiel erfreulicherweise dennoch nicht, es bleibt beim Preis von rund DM 130,-!



Grüße von EARTHWORM JIM!

Na so was! Gerade zur heißesten Zeit des Jahres, nämlich Mitte August, als wir gerade eifrig über den Artikeln dieser Ausgabe saßen, erreichte uns eine Urlaubskarte von Earthworm Jim. Der erholt sich gerade am Strand von den Strapazen und bereitet sich auf seinen zweiten Einsatz vor. Dazu treibt er morgens etwas Bodybuilding, ruht sich mittags aus und reitet nachmittags auf den Wellen. Als Comebackdatum hat er uns den 34. Klopember genannt (was laut Virgin-Marketing Director Martin Spieß irgendwann im November sein soll!)



Exklusives SEGA RALLY T-SHIRT zu gewinnen

Klasse statt Masse! Unter diesem Motto verlosen wir ein streng limitiertes Sega Rally-T-Shirt, das in Europa nur ganze vier Personen bekommen werden, eines davon geht nach Deutschland! Wer dieses T-Shirt gewinnen will, muß uns den Namen des AM3-Bosses auf einer Postkarte notieren und diese bis spätestens 15. Oktober an folgende Adresse schicken:

SEGA MAGAZIN, Kennwort:
Sega Rally, Isarstraße 32-34,
90451 Nürnberg.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Sega dürfen nicht teilnehmen.



KURZ GEFASST!

Ist Shiny Entertainment am Ende? Earthworm Jim-Erfinder Doug TenNapel und Mike Lorenzen haben David Perrys Firma verlassen, um künftig für Dreamworks (die Firma von Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg und David Geffen) zu arbeiten. Das Wichtigste dabei ist, daß Doug sämtliche Rechte an Earthworm Jim besitzt, womit weitere Fortsetzungen des Spiels wohl nicht bei Shiny Entertainment gemacht werden können! **+++ Electronic Arts** wird im September eine neue Sega-Spieleflut losbrechen lassen. Folgendermaßen lauten die Release-Daten für die **Mega Drive-Spiele**: 22.9. NHL Hockey '96, 8.11. NBA Live '96, 10.11. John Madden '96, 10.11. FIFA Soccer '96, 17.11. PGA Golf '96. Die Termine für **Saturn** lauten folgendermaßen: 18.10. Theme Park, 5.12. NHL Hockey '96, 14.12. FIFA Soccer '96. Außerdem wurde Magic Carpet für den Saturn angekündigt! **+++** Wer sich einen **Mega Drive** zulegen will, soll zum brandneuen Mega Pack greifen. Hier gibt es den Mega Drive mit sechs Klassikern (World Cup Italia, Columns, Super Hang On, Alien Storm, Super Thunderblade, Super Monaco GP) zusammen zum Preis von nur DM 299,-! **+++** Der teils als **Nomad** angekündigte Mega Drive-Handheld wird vermutlich nie in Europa erscheinen. **+++** Anlässlich des brandaktuellen **Sega Rally**-Berichtes müssen wir die Blue Sky-Reportage und den Bericht über die Sega-Spielhallen leider in eine der nächsten Ausgaben verschieben. Das angekündigte 8 Bit-Special haben wir aufgrund der tollen Previews zu Sonic Labyrinth, Tails Adventures und Power Rangers ebenfalls verschoben. Ich hoffe, dies war in eurem Sinne!

TOH SHIN DEN für Saturn

Nun ist es amtlich! Takara wird ab sofort Spiele für den Saturn produzieren. Nachdem wir euch schon vor drei Monaten darüber berichteten (was viele von euch und der Konkurrenz als Spinnerei abgetan haben), gab Takara nun auf einer offiziellen Pressekonferenz in Japan bekannt, daß noch dieses Jahr das 3D-Prügelspiel Toh Shin Den für den Saturn erscheinen wird. Im Vergleich zur PlayStation-Version will man das Gameplay noch überarbeiten.



Takara zeigte in einer groß angelegten Pressekonferenz die erste Saturn-Demo von Toh Shin Den.

mega**news**

OKTOBER 1995 THE GAME IS NEVER OVER

SEGA

POWER ON!

Virtua Fighter 32X - nichts für schlaffe Typen!

COMIX ZONE + MUSIK CD

Zurück in die Realität.

VIRTUA FIGHTER

Extrem stark auf Deinem 32X.

LIGHT CRUSADER

Abenteuer pur auf dem Mega Drive.

SPEEDY GONZALES

Die schnellste Maus auf dem Game Gear.

... und und und - und nur von SEGA!



SPEEDY GONZALES

Speedy Gonzales macht seinem Namen wieder alle Ehre. Ab geht's.

Tierisch speedy verfolgt die schnellste Maus von Mexico – wen wohl? – Kater Sylvester. Der hat nämlich den ganzen Käse aus dem Dorf gestohlen. Und Speedys Freundin hat er auch gleich mitgenommen. Das hätte er besser nicht tun sollen. Arriba, Andale!



- Die schnellste Maus für Game Gear, Mega Drive und Master System
- Tolle Gastauftritte bekannter Comicstars

TEMPO JUNIOR

Hier ist viel Action und Musik im Spiel.

Worum geht's? Dem Planeten Rhythmia ist die Musik ausgegangen. Die hat der böse König Dirge mitgehen lassen. So eine Gemeinheit! Denn so gibt's auf Rhythmia auch keine Freude mehr. Einsatz für Tempo, der sich auf den Weg macht, die Musik und den Rhythmus zurückzuholen. Und natürlich für Dich.

- Exklusiv für Game Gear
- Musikalische Bonusrunden



Super SEGA Gewinnspiel im neuen BATMAN ADVENTURE Comic vom Dino Verlag. Tolle Hard- und Software zu gewinnen! Zusätzlich verlosen wir jetzt schon 10 Exemplare der limitierten GOLD-EDITION von BATMAN ADVENTURE Nr. 1! Beantwortet einfach folgende Frage:

WIE HEISST DIE IRRENANSTALT IN GOTHAM CITY?

Schickt die Postkarte mit der Lösung an: **Dino Verlag** · "Mega News" · Friedrich-List-Str. 40 · 70771 Leinfelden-Echterdingen. Absender und Geburtsdatum nicht vergessen! Einsendeschluß: 20.10.95. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



VIRTUA FIGHTER

Bereit für den Kampf? O.K. – hier kommt SEGAs erfolgreicher Spielhallen-Klassiker auf 32X.

Das ultimative 3D-Beat 'em up für den 32X. Der funktioniert wie ein Turbolader und macht Virtua Fighter für Deinen Mega Drive möglich. Natürlich mit allen 8 Kämpfern und dem Ober-Boß Dural. Mit über 700 Moves und einer Auflösung und Schnelligkeit, die nur der 32X aus Deinem Mega Drive rausholt. Hau rein!



- Spannende Action für 2 Spieler
- Saturn Qualität für den 32X
- Mit allen 8 Original-Charakteren

COMIX ZONE

Mittendrin im Comic – und im mörderischen Kampf gegen ein Schreckensregime.

Der Held der Comic-Serie ist der Comic-Zeichner Sketch Turner. Auf äußerst mysteriöse Weise landet er in seinem eigenen Comic. Ihm bleibt nichts anderes übrig, als der Herrschaft des Oberschurken Mortus ein Ende zu machen. In einer Endzeitlandschaft erwarten ihn nichts als Kampf, Schrecken und knifflige Rätsel. Spannung pur – denn Du bist Sketch Turner. **Special Gift: Der starke Comix Zone Sound auf CD in der Packung.**



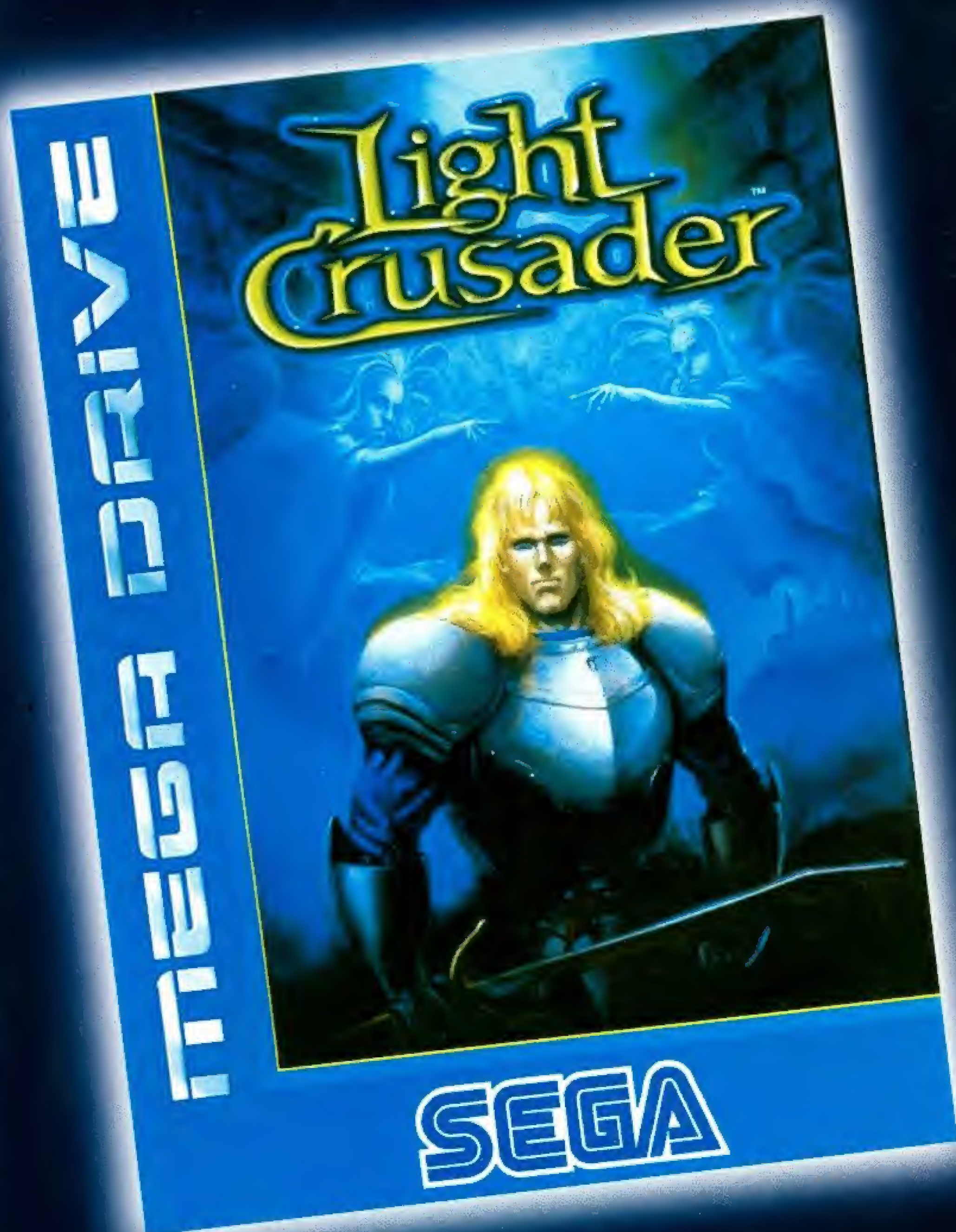
- Von S.T.I. – den legendären Entwicklern von Sonic
- Exklusiv für den Mega Drive
- Music-CD in der Packung



Infoservice

Dein direkter Draht
zu SEGA!

040/2 27 09 61



LIGHT CRUSADER

Light Crusader auf dem Mega Drive. Stell Dich dem Abenteuer Deines Lebens.

Du lebst als Jungritter Kay im Reich des Königs Frederick. Friedlich – bis ein furchtbarer Fluch Dein Dorf trifft. Was steckt dahinter? Zieh' los, lüfte das Geheimnis! Aber Vorsicht! Vertrackte Rätsel und üble Zeitgenossen kreuzen Deinen Weg. Du mußt Dich wehren – mit wirbelnder Klinge und hellem Köpfchen.



- Atemberaubende Grafik
- Gespickt mit Spannung und Rätseln
- Batterie-Speicher zum jederzeitigen Sichern des Spiels
- Bekämpfe in über 15 verschiedenen Levels die graphisch eindrucksvollsten Gegner, die je auf dem Mega Drive zu sehen waren.

MARSUPILAMI

Das Marsupilami – kleines Tier – große Wirkung.

Quer durch Afrika geht's für das Marsupilami und seinen Freund Bonelli, den Elefanten. Keine leichte Safari für die beiden, denn unterwegs warten jede Menge fiese Gegner, gemeine Fallen und knifflige Rätsel auf sie. Das Marsupilami weiß sich zu helfen – mit seinem endlos langen Schwanz meistert es alle Gefahren.

Viel Spaß und Spannung!

- Gelungene Adaption des französischen Kult-Comics
- Exklusiv für den Mega Drive





SURGICAL STRIKE

Stadt in Angst – Zeit zum Eingreifen für das Strike-Team – und für Dich!

Der Gegner: Üble Terroristen. Und die – was sonst – terrorisieren eine Stadt. Die Gegenseite: Das Strike-Team und Du. Eure Ausrüstung hat's in sich: Fünf verschiedene High-Tech-Kampffahrzeuge und andere modernste Waffentechnik. Aber Mut braucht Ihr trotzdem. Auf in den Kampf!

- Eine SEGA TruVideo™-Produktion
- Science Fiction Action



FAHRENHEIT

**Feuer!!! Rette, wen Du kannst!
Im interaktiven Actionfilm!**

Stadt in Flammen. Überall sind Menschen vom Feuer eingekesselt. Das ist alles andere als witzig. Du bist Feuerwehrmann und echt gefordert. Fantastische Spezialeffekte und irre starke Spielelemente sorgen für ein heißes TruVideo Live-Erlebnis. Verbrenn Dir nicht die Finger!

- Tolle Special Effects
- Heiße TruVideo™-Live-Action



SCHREIB UNS, wenn Du als erster über heiße Neuigkeiten informiert sein willst. Coupon ausschneiden und ab mit der Post.

Name

Geb.-Datum

Straße

Ort

System

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Langsam wird es aber richtig langweilig. Tomcat Alley war vor mehr als einem Jahr wirklich gut. Daß man jetzt auf dem gleichen Konzept basierende Titel

DER NEUE MEGA CD

reihenweise nachschiebt, stimmt

II-HIT DER EXPERTEN

doch etwas bedenklich, schließlich

VON STARGATE!

bewies das Mega CD II mit Thunderhawk, daß es zu mehr fähig ist, als pixelige Full Motion-Videos abzuspielen. Wie dem auch sei, besser als Corpse Killer oder Slam Dunk ist Surgical Strike allemal.

Wer bin ich diesmal?

In gehabter Manier schlüpft der Spieler in die Rolle eines Topsoldaten, der an einer ganz, ganz wichti-



Der obligatorische Vietnam-Veteran gibt die Befehle.

gen Mission als Spezialist teilnehmen muß. Im Jahre 1998 sollte es diesmal soweit sein, daß auf der Welt der totale Krieg herrscht. Nach Unruhen im Golfgebiet werden Ex-Soldaten in der ganzen Welt aktiv und sorgen für Unheil unter der Bevölkerung. Als Surgical Strike-Mitglied setzt man sich auf sein Hovercraft, gehorcht weitestgehend den knorrigen Anweisungen der vietnamerfahrenen Vorgesetzten und betätigt den Feuerknopf. Diesmal darf man nicht an irgendwelchen Menüs herumklicken, sondern kann gleich mit den drei Buttons A, B und C richtig aktiv werden. Dazu schwebt man mit einem todschicken Hovercraft, das man

Surgical Strike



eigentlich eher auf dem Channel vermutet, durch verkommene Städte, die total verwüstet sind und eher einem postapokalyptischen Blade Runner-Szenario entsprungen sein könnten. Wie gehabt darf man ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm steuern, auf dem ankommende Ziele mit einem gelben Zeichen markiert werden. Es kann sich dabei um Panzer, Personen, Bodminen oder Flaks handeln. Bei leichten Gegnern empfiehlt sich der Einsatz der einfachen Maschinenpistole, während man für die Panzer besser die Raketen einsetzt. Das Beste am ganzen Spiel ist der eindrucksvolle 3D-Effekt, der sich durch das fliegende Hovercraft ergibt. Man schwebt locker durch die actiongeladenen Szenarien, die teils sehr spektakulär aussehen, der Haken an der Sache ist jedoch, daß die Videos vollautomatisch ablaufen und nur je nach Spielgeschehen verschiedene Sequenzen eingestreut werden. Einzig und alleine am Ende einer Straße oder an einer Kreuzung darf per C-Button der gewünschte Richtungswechsel angegeben werden. Wird man Opfer der feindlichen Übermacht, die man trotz beschränkter Munition nicht auslöschen konnte, wird man vom

Hot-Spot

Rasante Hovercraft-Action mit dünnem Shoot 'em Up-Spielprinzip.

Check Up

Mega CD II



SURGICAL STRIKE

© 1995 SEGA

Surgical Strike
Hersteller: Sega
Release: —

FMV-Action
Tel. 040-2270961
Preis: DM 120,-

Spieler 1
Levels 3
Save Game Nein
Besonderheiten Verbesserte
32X-Version angekündigt!

Grafik 73%

Interessante 3D-Effekte, ansonsten
routinemäßiges Full Motion-
Videoprogramm.

Sound 69%

Gelungene Sprachausgabe,
realistische Soundkulisse.

Gesamt 58%

Wie gehabt: zunächst recht reizvoll,
spielerisch jedoch auf Dauer zu
oberflächlich und eintönig. Tomcat
Alley ist besser!



Aufgepaßt! Bei der Entscheidung, wohin man fährt, wird der Spieler noch am meisten gefordert.



Anhand der Karte kann man seinen weiteren Weg planen.

Vorgesetzten zum Rapport bestellt und wagt anschließend den nächsten Versuch. Wer aufgrund der drei Abschnitte auf unterschiedliche Spieldesigns hofft, liegt leider falsch, nur die Szenarien ändern sich. In der Wüstenstadt muß man den bösen Habul aus dem Rathaus vertreiben, in der Bergfestung befreit man die Tochter des UN-Sekretärs, welche von Habul entführt wurde, und auf dem Inselparadies spart man sich die Sonnencreme, da man seine Kollegin Ali aus den Händen von Habul retten muß. Zu jedem der Szenarien gibt

es eine Karte, die als Satellitenaufnahme deklariert wohl reizvoller erscheinen soll und die augenblickliche Position anzeigt. Schließlich bietet Surgical Strike also gewohnte Video-Action, die nur sehr kurze Zeit interessant ist. **hi**



Das Inselparadies sieht optisch noch am eindrucksvollsten aus, mehr als Fadenkreuzsteuerung ist allerdings auch hier nicht drin.

Word Up

Die Mega CD II-Besitzer werden im wahrsten Sinne des Wortes zugeballert mit Full Motion-Videospielen von der Stange. Anfänglich ist es ja ganz interessant, aber lieber bleibe ich bei dem spannenderen und abwechslungsreicheren Tomcat Alley.



Voll daneben!

Das wär mir auf meiner Konsole nicht passiert.



Mario Basler, Torschützenkönig Bundesligasaison 1994/95.

7 In den USA hat der Wirbel um den neuen Batman-Streifen bereits deutliche Spuren hinterlassen, und auch die deutschen Kinosäle quellen seit der

GOTHAM CITY

Premiere am 3. August förmlich

BRAUCHT MAL

über. Kein Zweifel: Batman For-

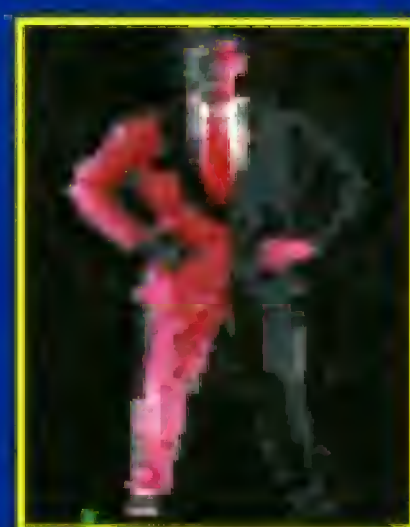
WIEDER EURE HILFE!

ever fordert seinen Tribut. Wer „in“ sein will, hat sich bereits mit den passenden T-Shirts, Baseballkappen und Kaffeetassen ausgerüstet oder tapeziert sein Zimmer mit den Filmplakaten. Der Videospiel-Markt wird von Acclaim mit den gleichnamigen Jump & Runs für praktisch alle gängigen Systeme



Mit einer Art Wurfhaken hangelt sich Batman ins obere Stockwerk.

Die Gegner



Wir präsentieren euch hier einige von Batmans Kontrahenten, auf die ihr im

Verlauf der Handlung trifft.

Hot-Spot

Die Lizenz des Jahres wurde perfekt in Szene gesetzt. Ein technisch überragendes Modul mit traditionellem Spieldesign - nicht nur für Batman-Fans ein Muß!

Batman Forever



Im Laufe des Spiels tauchen sämtliche filmbekannten Charaktere auf.

beglückt. Die Handlung folgt dabei im großen und ganzen der Story des Films: Batman und Robin befinden sich im Clinch mit dem raffinierten Riddler und dem teuflischen Two Face.

Ähnlich wie die Macher des Films haben auch die Programmierer der Mega Drive-Version tief in die Spezialeffekt-Trickkiste gegriffen, denn diesmal hüpfen

keine animierten Comicfiguren durch die Etagen, sondern leibhaftige Schauspieler! Natürlich wurden Hollywood-Superstars wie Jim Carrey, Val Kilmer oder Nicole Kidman für diese Szenen nicht ein zweites Mal vor die Kamera gezerrt; stattdessen filmte man einige Kampfsportler vor einem sogenannten Blue Screen, digitalisierte das Ganze und setzte die Figu-





In einem übersichtlichen Menü könnt ihr eure Helden mit praktischen Waffen ausstatten.

ren vor gemalte Kulissen.

Ruckelfreies

Parallax-Scrol-

ling sorgt

zudem für einen

beeindruckenden 3D-

Effekt. Das Ergebnis sieht äußerst

realistisch aus, wobei ihr aber

volle Kontrolle über die Spiel-

figur habt. Der Wiederer-

kennungswert ist jedenfalls

immens hoch, denn immer-

hin trifft ihr auf so ziemlich alle



Word Up

Wer das Staunen noch nicht verlernt hat, sollte sich unbedingt Batman Forever auf dem Mega Drive ansehen: Die Animationen wirken „wie echt“ und waren in dieser Qualität nur im zweiten Teil eines mittlerweile indizierten Kampfsportspiels des gleichen Herstellers zu sehen. Der Spielverlauf birgt für Jump & Run-Fans zwar keine großartigen Überraschungen, dafür beherrschten Batman und Robin

Unmengen von Spezialtechniken, die einem Beat 'em Up alle Ehre machen würden. Auch die Steuerung klappt mit etwas Übung bald reibungslos. Beim Thema Sound müssen wir dem flugtauglichen Helden allerdings die Flügel stutzen: Enttäuscht hat uns vor allem die krächzende Sprachausgabe und der lahme Soundtrack.



Petra

Gestalten aus dem Film und agiert an den markantesten Schauplätzen. Jeder Gegenspieler hat ausgeklügelte Tricks auf Lager, für die man eigene Strategien ausknobeln muß.

Zu Beginn könnt ihr Batman und Robin mit einigen recht nützlichen Spezialwaffen (z. B. Granaten) ausstatten, die mit bestimmten Button-Kombinationen aktiviert werden. Drückt man beispielsweise

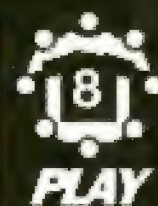
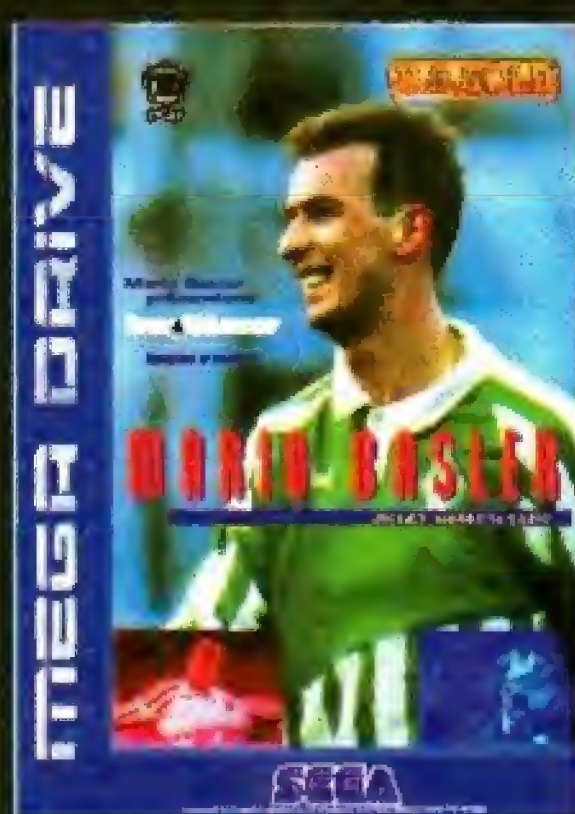
Voll getroffen!

Nicht nur Mario Basler ist begeistert:

87%

MEGA FUN 8/95 „Fever Pitch Soccer offenbart reichlich Spielkultur und vor allem Fun, Fun und nochmals Fun. Steh ich doch normalerweise auf ernsthafte Simulationen, haben mich vor allem die witzigen Special Moves restlos begeistert. Fever Pitch Soccer spielt problemlos um den 16-Bit-Meistertitel.“ **GOLDGAME: 87%, SNES.**

Jetzt erhältlich!



TOTAL 8/95 „Flotter als jedes andere Fußballspiel; schnell erlernbare Steuerung und viel, viel Action überzeugen. Ähnlich wie bei 'NBA Jam T.E.' stehen Spaß sowie reine Action im Vordergrund des Geschehens.“ **TOTAL!-Check: Fazit „2“.**

80%

MANIAC 8/95 „Nicht denken, sondern kicken: Rasantes 'Plug & Play' Fußball mit viel Action und dezenten Gags. Wer ein ansprechendes und technisch einwandfreies Action-Soccer sucht, das die Kumpels nach drei Sekunden kapiert haben, liegt hier richtig.“ **Spielspaß 80%, Mega Drive.**

Komplett in Deutsch!

MARIO BASLER

JETZT GEHT'S LOS!



Vorsicht Stromschlag: Robin kann zur Abwehr ein Energiefeld einsetzen.



Batman tobt vor der Kulisse von Gotham City über eine Brücke.

Knopf B und C gleichzeitig, wird das sogenannte Batarang abgefeuert, mit dem sich der jeweilige Akteur ein Stockwerk höher hieven kann. Zu tun gibt es jedenfalls genügend, denn insgesamt warten rund 80 knackige Levels auf eure Erkundung. Drei Schwierigkeitsgrade machen den



Doppelpack



Wenn ihr zwei Joypads an den Mega Drive anstöpselt, könnt ihr alternativ zusammen mit einem

Kumpel antreten. Entweder schlägert ihr euch als Team durch die Levels oder ihr wählt den Competitive-Modus und dürft auch euren Begleiter „bearbeiten“. Besonders fies ist es natürlich, wenn z. B. Robin auf Batman eindrischt, während dieser bereits von einem anderen Angreifer in die Mangel genommen wird - da kommt Freude auf!

Trainingslager



Wer die Spezialtechniken (Tritte, Schläge usw.) vor dem Einsatz ausgiebig üben möchte, sollte unbedingt den Practice-Modus ausprobieren. Der Vorteil: Man kann sich eine beliebige Figur mit der entsprechenden Bewaffnung herauspicken und kämpft anschließend in einer Arena gegen zwei ebenfalls frei wählbare Hologramm-Gegner, indem man zu beiden Seiten kräftig austeilt. Wieviel Batman oder Robin dabei einstecken müssen, hängt davon ab, wie lange sie den unfairen Kampf (zwei gegen einen!) überleben. Von Runde zu Runde werden eure Kontrahenten wütender, sie reagieren intelligenter und wenden ihre besonderen Fähigkeiten an.

Einstieg leicht und stellen auch Profis vor eine Herausforderung. Die Bandbreite der verschiedenen Techniken - egal ob Fauststöße, Fußtritte, Salti, Abwehrblocks o. ä. - ist schier unglaublich: Rechnet man alle Waffen und Special Moves zusammen,

kommt man auf sagenhafte 125 Kombinationen! Damit hat Batman Forever sogar mehr zu bieten als so manches Beat 'em Up - allein dadurch verspricht das Modul trotz der gewöhnungsbedürftigen Steuerung langanhaltenden Spielspaß. Während im Original Top-Acts wie Seal und U2 für den guten Ton sorgten, wird der Batman Forever-Spieler mit dem üblichen Jump & Run-Gedudel abgespeist - und das, obwohl sich gerade eine solche Hammer-Lizenz wie diese für eine opulente Musikuntermauerung eignen würde.

pm



Spektakuläre Special Effects gibt es im gesamten Spiel zu sehen!

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Batman Forever — Jump & Run

Hersteller: Acclaim Tel. —

Release: September Preis: DM 129,95

Spieler 1-2

Levels 80

Save Game Nein

Besonderheiten Spiel zum Film, digitalisierte Schauspieler

Grafik **86%**

Da staunt der Laie und der Fachmann wundert sich: Klasse Animationen, furiose Explosionen, ansehnliches Parallax-Scrolling!

Sound **52%**

Die krächzende Sprachausgabe ist eigentlich eine Unverschämtheit. Ganz im Gegensatz zum phantastischen Filmsoundtrack werdet ihr außerdem mit 0815-Rhythmen abgespeist.

Gesamt **80%**

Dank der aufwendigen Grafik kommt die Atmosphäre des Leinwand-Vorbilds voll rüber. Das Geld für Batman Forever ist gut angelegt!

DER SEGA-SPEZIALIST

MEGA DRIVE 32X:

MEGA DRIVE 32 X	359,-
BC RACERS	119,-
BLACKHAWK (OKT.)	99,-
KNUCKLES CHAOTIX	109,-
METAL HEAD	129,-
MOTHERBASE	119,-
MOTOCROSS CHAMP.	79,-
NBA JAM TOURN. 32X	119,-
OUTPOST (OKT.)	109,-
SCOTTISH OPEN	109,-
STELLAR ASSAULT	119,-
SUPREME WARRIOR	119,-
VIRTUA FIGHTER (OKT.)	109,-

MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189,-
ACTION REPLAY 2 PRO	89,-
6 BUTTON CONTROLLER	39,-
SEGA GAMES GUIDE	29,90
ADDAMS FAM. VALUES	109,-
ADV. OF BATMAN & ROBIN	119,-
ALIEN SOLDIER	99,-
BATMAN FOREVER	119,-
COMIX ZONE (SEPT.)	109,-
EXO SQUAD (SEPT.)	109,-
F-1 CHAMPIONSHIP	99,-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104,-
JELLY BOY	109,-
JUDGE DREDD	99,-
JUSTICE LEAGUE	99,-
LIGHT CRUSADER (DEUT. TEXT)	114,-
LOTHAR MATTHAUS	109,-
M. BASLER FEVER P. SOCCER	109,-
NHL HOCKEY '96	99,-
PAC PANIC	69,-
PETE SAMPRAS TENNIS '96	114,-
PRIMAL RAGE	119,-
SAMURAI SHODOWN	109,-
SEAQUEST DSV	114,-
SKELETON KREW	109,-
SONIC COMPIL. (3 Spiele)	109,-
SONIC SPINBALL	89,-
SONIC & KNUCKLES	89,-
SPIROU	109,-
STARGATE	99,-
STORY OF THOR	119,-
THEME PARK	109,-
WEAPON LORD	114,-
ZERO KAMIKAZE SQUIRREL	69,-

MEGA CD:

DUNGEON EXPLORER 2	99,-
DUNGEON MASTER 2	99,-
ECCO THE DOLPHIN 2	69,-



Angebot des Monats

FIFA Soccer '95 59,-

NBA Live '95 59,-

NHL Hockey '95 59,-

John Madden '95 49,-

FORDERN SIE UNSER
KONSTENLOSES
MAGAZIN GEGEN FRANK. (DM 3.-)
UND ADRESS. RÜCKUMSCHLAG AN.

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN
GEBRAUCHTSPIELE-ANGEBOTEN

ab 3 Artikel
Lieferung
portofrei



SONDERPREISE:

MEGA DRIVE:

BUBSY II	49,-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	49,-
DYNAMITE HEADDY	49,-
HAVOC	39,-
KÖNIG DER LÖWEN	69,-
PAGEMASTER	29,-
RED ZONE	79,-
RISTAR	69,-
ROAD RUNNER	49,-
SPARKSTER	49,-
SHINOBI III	49,-
WINTER OLYMPICS	59,-

MEGA DRIVE 32 X

NBA JAM TOURNAMENT EDIT.	49,-
NFL QUARTERBACK CLUB	99,-
STAR WARS ARCADE	79,-
VIRTUA RACING DELUXE	79,-
WWF-RAW	49,-

MEGA CD:

B.C. RACERS	49,-
BATMAN RETURNS	49,-
EARTH WORM JIM SPEC. EDIT.	44,-
ECCO THE DOLPHIN 2	69,-
FIFA SOCCER	59,-
POWERMONSTER	59,-
SOULSTAR	59,-



LIGHT CRUSADER
(DEUTSCHER TEXT) 114,-

FAHRENHEIT CD	109,-
FATAL FURY SPECIAL	84,-
FLYING NIGHTMARES	109,-
HEIMDALL	99,-
JURASSIC PARK DT. CD	89,-
LEMMINGS 2	109,-
LORDS OF THUNDER	99,-
MIDNIGHT RAIDERS	109,-
SAMURAI SHOWDOWN	89,-
SCHLÜMPFE	109,-
SHINING FORCE	109,-
SPACE ADV.	99,-
STARBLADE	99,-
SUPER STRIKE TRILOGY	99,-
SYNDICATE	109,-
THEME PARK	99,-
THUNDERHAWK	99,-

GAME GEAR:

GAME GEAR 4 FUN SET	189,-
BATMAN & ROBIN	69,-
EARTHWORM JIM	89,-
F-1 CHAMPIONSHIP	49,-
JUDGE DREDD	89,-
JUNGLE STRIKE	79,-
MICKEY MOUSE 3	59,-

SEGA SATURN:

SEGA SATURN GRUNDGERÄT	739,-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie incl. Scartk.; Controlpad; Batterie)	
MEMORY CARD	99,-
JOYPAD (SEGA)	39,-
LENKRAD	119,-
VIRTUA STICK	89,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	59,-
BUG (SEPT.)	109,-
CLOCKWORK KNIGHT	99,-
CYBER SPEEDWAY (OKT.)	94,-
DAYTONA USA	129,-
DIGITAL PINBALL	99,-
MYST (SEPT.)	99,-
NBA JAM TOURNAMENT	99,-
PARÖDIUS - DELUXE (OKT.)	99,-
PANZER DRAGON	109,-
PEBBLE BEACH GOLF	129,-
RAYMAN (OKT.)	99,-
ROBOTICA (OKT.)	94,-
STREET FIGHTER THE MOVIE	99,-
VIRTUA FIGHTER	99,-
VIRTUA FIGHTER REMIX (OKT.)	69,-
VIRTUAL HYDLIDE	99,-
VICTORY GOAL	99,-
VIRTUA RACING	99,-

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

Besuchen Sie auch unser
neues Ladengeschäft in
94032 Passau
Bahnhofstr. 28/
Donaupassage

Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

Treasures Abschieds-
geschenk an alle Mega Drive-
User führt euch in die
Mythen der mittelalterlichen Ritter-
sagen. Als talentierter, aber der-

DER NEUE HIT VON
zeit beschäftigungsloser Schwert-
TREASURE: EIN ACTION-
kämpfer namens Kai Lanker reitet
ADVENTURE FÜR MD!

ihr auf einem stolzen Roß durch
die Lande, immer auf der Suche
nach einem neuen Arbeitsfeld. Im
Königreich Walburgia werdet ihr
schließlich fündig: der besorgte
König bittet euch nämlich, das
Verschwinden von immer mehr
seiner Untertanen aufzuklären.
Diese für Action-Adventure-Ver-
hältnisse ziemlich knappe Vorge-
schichte reichte den Designern

Light Crusader



Um mit anderen Personen zu kommunizieren, reicht
es aus, eure Spielfigur in die entsprechende Rich-
tung blicken zu lassen und die B-Taste zu drücken.



Um einzukaufen, müßt ihr das
begehrte Item einfach berühren.



Dieses Wesen ist durch Schläge
auf seine Äste zu besiegen.

Hot-Spot

Technisch
ansprechen-
des sowie
actionbeton-
tes Abenteu-
erspiel, das
dem Spieler
einiges an
Joypad-
Akrobatik
abverlangt.



zum Einstieg in die große weite
RPG-Welt der Erfahrungspunkte
aus. Der eigentliche Plot ent-
wickelt sich im Laufe des Abenteu-
ers. So erfahrt ihr beispielsweise
erst später, daß eine geheime
Bruderschaft unter der Leitung von
Bloodrake hinter den mysteriösen
Vorgängen steckt.

Landstalker-Nachzügler

Spielerisch entpuppt sich das Rit-
terdrama als lupenreiner Vertreter
des Action-Adventure-Fachs,
wobei durch die isometrische Dar-
stellungsweise unweigerlich Erin-

nerungen an den Klassiker Land-
stalker wachwerden. Die RPG-
Grundelemente bilden auch bei
diesem Adventure das spieleri-
sche Grundgerüst. Durch das
Joypad dirigiert ihr eure Spielfi-
gur über eine große Oberwelt,
die in unterschiedliche Spielab-
schnitte unterteilt ist. In den Städ-
ten könnt ihr mit Einwohnern
einen informativen Plausch hal-
ten, um weitere Hinweise zum
Lösen des Spiels zu erhalten oder
aber in einem von zahlreichen
Shops hilfreiche Items wie Waf-
fen, Schutzkleidungen oder Ener-



Beeindruckend, mit wieviel Liebe zum Detail die Grafiker selbst unwichtige Räume wie bspw. diese Küche in Szene gesetzt haben.

gieauffüller einzukaufen. Wesentlich actionlastiger geht es hingegen in den düsteren Dungeons zu. Hier müßt ihr Dutzende von Monstern vertrimmen, Rätsel knacken und zum Abschluß einen besonders hartnäckigen Obermütz in Rente schicken. Erfolgreich bestrittene Zweikämpfe sind auch hier eine lohnende Angelegenheit, da einige Feinde nach ihrem Ableben praktische Pick Ups, wie beispielsweise Geld oder Energieauffüller, hinterlassen. Habt ihr ferner eine spielentscheidende Passage gemeistert, winkt zur Belohnung oftmals ein weiteres Stück Lebensenergie, so daß euer Held im Laufe des

Abenteuers immer Treffer einstecken kann (ähnlich den Erfahrungspunkten bei reinrassigen RPGs).

Simple Steuerung, aufwendige Grafik

Im Gegensatz zu den meisten Abenteuerspielen könnt ihr euren Helden in acht statt der üblichen vier Himmelsrichtungen bewegen. Diese Steuerung bedeutet eine enorme Erleichterung für euch, da sämtliche Räume in der isometrischen Perspekti-



Die Gewässer sind oftmals starken Strömungen ausgesetzt, so daß ihr springen müßt, um voranzukommen.

A.B.-GAMES ANDREAS BENDER ANKAUF & VERKAUF

MEGA DRIVE		MEGA CD
Feuer Pitch Soccer 109,-		Shining Force 109,-
Primal Rage 149,-		Earth Worm Jim 109,-
Phantasy Star IV 169,-		Road Rash 109,-
Theme Park 109,-		Lunar II 119,-
Road Rash III 99,-		Dungeon Explorer 109,-
Schlümpfe 109,-		Dungeon Master II 99,-
WWF Raw 89,-		Theme Park 99,-
Light Crusader 149,-		
Comix Zone 139,-		
SATURN		
Adapter US/DT/JP 89,-	Adv. Military Comm. 189,-	Race Drivin 149,-
Lenkrad 129,-	Virtua Fighter Remix 99,-	NBA Jan T. E. 129,-
Control Pad 43,-	Street Fighter Movie 139,-	Greatest Nine 139,-
Sechs-Spiele-Adp. 78,-	Clockwork Knight II 129,-	Robotica 119,-
Virtua Stick 88,-	Astal 99,-	Myst 119,-
Antennenkabel 58,-	Shinobi 119,-	Pebble Beach Golf 119,-
Action Replay 119,-	Shining Wisdom 159,-	Panzer Dragon 119,-
	X-Men 139,-	Victory Goal 89,-
	Wing Arms 139,-	Virtua Fighter 119,-

☎ 04521/4873 12-20 Uhr

FAX/10 25 Händler willkommen

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin

Unseren 56-Seiten Katalog bekommen Sie gegen 5,- DM in Briefmarken.



PEGASUS-SOFTWARE-VERSAND

Inhaber: Dirk Kopatzki
TELEFON 0931 / 9 34 89
Mo.-Fr.: 17.30 - 20.00 Uhr

MEGA DRIVE	SEGA SATURN
SPIROU 94,-	SATURN dt. + 1 Pad + Scartkabel incl. Daytona USA incl. Virtua Fighter incl. Victory Goal
Comic Zone 109,-	statt 1166,- empf. VK nur: 1030,- DM
Skeleton Krew 89,-	
Sonic Compilat. 109,-	
Adv. Batman & Robin 106,-	
SATURN + 699,-	Mystery Mansion 111,-
1 Pad + Scartkabel	Schloß der verlo.Seelen
Arcade Lenkrad 110,-	Cyberia 91,-
Control Pad 42,-	Street Fighter 91,-
Virtua Stick 79,-	Daytona USA 120,-
Antennenkabel 54,-	Virtua Fighter 129,-
Victory Goal 120,-	Panzer Dragoon 99,-

Preiskatalog gegen 3,-DM frankierten und Rückumschlag. Versand per NN (9,-DM); bei Vork. (5,- DM)

POSTFACH 12 13 97206 VEITSHÖCHHEIM
PETER-WAGNER-STR. 1 97080 WÜRZBURG

Zeitloser Spielspaß



Sobald ihr diesen Raum betretet, läuft bei der Bombe ein 3 Sekunden langer Countdown ab. Um die Explosion rechtzeitig zu verhindern, müßt ihr einfach gegen die Standuhr schlagen, so daß die Zeit stehenbleibt. Nun könnt ihr in aller Ruhe die Bombe vor die Tür schieben und sie anschließend durch die Feuerkraft - nochmals gegen die Uhr schlagen - aus dem Weg räumen.

Gegner wie beispielsweise diese aggressiven Zauberer tauchen meistens in Gruppen auf, so daß ein Energieverlust nahezu unvermeidbar ist.



Zeitbomben müssen vor die Tür geschoben werden - was nicht immer sonderlich einfach ist -, damit die verschlossene Tür sich durch die Explosion öffnet.



Geheimnisse en masse: diese vier Tongabeln müssen in einer ganz bestimmten Reihenfolge erklingen, damit ihr eine weitere Kristallkugel erhaltet.

ve dargestellt werden und ihr deshalb nicht, wie bei Landstalker, ständig umdenken müßt, um den Ritter in die gewollte Richtung zu dirigieren. Auch die anderen Aktionen in Form von Springen oder kräftigen Schwertschlägen sind mittels der entsprechenden Tasten problemlos vollführbar. Als

zusätzliche Verteidigungsmöglichkeit stehen euch ferner die magischen Wirkungen der vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft zur Verfügung, die ihr durch die A-Taste auslösen und sogar miteinander kombinieren könnt, um noch machtvollere Zaubersprüche zu erhalten (siehe Extrakasten).



Da freut sich der Action-Adventure-Fan: ein Genesungsbrunnen läßt den Charakter wieder vollkommen gesund werden.

Word Up

Trotz RPG-Anleihen bleibt Treasure dem actionlastigen Gameplay treu. Während sämtliche Actionelemente bis ins letzte Detail ausgetüftelt wurden, kommt aufgrund der flachen Story nur wenig Atmosphäre auf. Die Fernöster agierten beim Spielaufbau zudem nicht sonderlich geschickt. So ist bereits der erste Dun-

geon abschreckend umfangreich und weist einen unnötig komplizierten Aufbau auf. Zudem dauern selbst kleinere Zweikämpfe oftmals ermüdend lang. Trotzdem: Hartgesottene Adventure-Fans werden dieses Spiel sicherlich lieben.



Die vier Elemente



Wind: Ein kräftiger Luftwirbel fegt bei Aktivierung dieser Waffe kurzzeitig über den Screen.



Feuer: Dieses Element sorgt für einen wirkungsvollen Feuerball, der sein Ziel auch selbständig sucht.



Erde: Ein kräftiger Erdstoß erschüttert den Raum und zieht allen Feinden etwas Lebensenergie ab.



Wasser: Gibt euch auf Knopfdruck Lebensenergie zurück. In Kombination mit anderen Elementen auch als Waffe nutzbar.

Trotz dieser leicht erlernbaren Steuerung gehört Light Crusader eher zu den schwierigeren Action-Adventures. Wie bei Landstalker nutzten die Programmierer die 3D-Perspektive nämlich für zahlreiche dreidimensionale Knobel-Aufgaben à la Boxxle. Durch die Einbeziehung der dritten Dimension muß man jeden Gegenstand erst einmal bezüglich seiner Lage richtig orten, um ihn dementsprechend benutzen zu können. Dies ist besonders bei freischwebenden beweglichen Plattformen nicht ganz einfach, da jeder plazierte Sprung ein gutes räumliches Denken erforderlich macht. Zu der Grafik sei ferner angemerkt, daß die Designer von Treasure erwartungsgemäß auf jegliche Knuddel-Süße verzichtet haben und stattdessen eine realistische Darstellungsweise bevorzugten: mit Sprite-Charakteren ohne Comic-Anleihen sowie einem detaillierten Hintergrundlayout.

us

Check Up

Mega Drive
16 MBit



Light Crusader
Hersteller: Sega
Release: Oktober

Action-Adventure
Tel. 040-2270961
Preis: DM 119,95

Spieler 1
Levels -
Save Game Batterie
Besonderheiten dt. Texte, unterstützt 6-Button Pad, isom. Persp.

Grafik 80%
Logisch aufgebaute, detailreiche isometrische Grafik, realistisch anmutende Sprites.

Sound 76%
Abwechslungsreiche Soundtracks von dungeonmäßig düster bis feierlich, eher unscheinbare Soundeffekte.

Gesamt 85%
Viel Action, wenig Adventure: handwerklich sauberes Abenteuerspiel mit hohem Geschicklichkeitsanspruch.

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An- / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE:

AERO THE ACRO-BAT 2	69,95
ALADDIN	79,95
ALIEN SOLDIER	89,95
ANIMANIACS	59,95
ASTERIX - Power of Gods	89,95
BATMAN FOREVER	89,95
BODYCOUNT	59,95
BONKERS <Disney>	69,95
BOOGERMAN	69,95
BUBBLE & SQUEAK	49,95
CHUCK ROCK 2	49,95
CLAYFIGHTER	49,95
COOL SPOT	59,95
DAFFY DUCK in Hollywood	89,95
DAS DSCHUNGBUCH	69,95
DEMOLITION MAN	89,95
Desert Demolition-R-Runner	79,95
DIE SCHLÜMPFE	79,95
DINO DINI'S SOCCER	49,95
DYNAMITE HEADY	59,95
E.A. IMG INT. TOUR TENNIS	49,95
EARTH WORM JIM	89,95
ECCO THE DOLPHIN 2	69,95
F1 WORLD CHAMPIONS	69,95
FIFA SOCCER <A>	49,95
FIFA SOCCER '95	59,95
FOREMAN FOR REAL	89,95
J.MADDEN FOOTBALL '95	49,95
JUNGLE STRIKE	89,95
JURASSIC PARK 2	59,95
JUSTICE LEAGUE	69,95
KÖNIG DER LÖWEN	69,95
LANDSTALKER	109,95
MEGA SWIV	59,95
MEGA BOMBERMAN	69,95
MEGA MAN - Willy Wars	109,95
MICRO MACHINES 2	69,95
NBA ACTION '95	89,95
NBA LIVE '95	59,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NHL HOCKEY '95	59,95
PAGEMASTER	69,95
PETE SAMPRAS TENNIS	59,95
PETE SAMPRAS 96	89,95
PGA TOUR GOLF 2	59,95
PGA TOUR GOLF 3	69,95
POPULOUS 2	79,95
PROBOTECTOR	69,95

PSYCHO PINBALL <A>	69,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SEAQUEST DSV	89,95
SHINING FORCE 2	89,95
SKELTON KREW	89,95
SLAM MASTER	109,95
SOLEIL	109,95
SONIC 3	89,95
SONIC & KNUCKLES	79,95
SONIC SPINBALL	59,95
SPARKSTER	59,95
SPEEDY GONZALES	89,95
STARGATE	69,95
STORY OF THOR	119,95
STRIKER	89,95
SUBTERANIA	49,95
S. STREETFIGHTER 2	99,95
SYNDICATE	59,95
TAZMANIA 2	59,95
THEME PARK	99,95
TINY TOONS-Wild & Wacky	59,95
TOTAL FOOTBALL	79,95
TRUE LIES	69,95
URBAN STRIKE	59,95
VIRTUA RACING	129,95
W.Gretzky's ICE HOCKEY	99,95
WARLOCK	69,95
WORLD OF ILLUSION	49,95
X-MEN 2	89,95

SONDERANGEBOTE ! MEGA DRIVE:

3 SPORT-GAMES: S.Morano & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer	89,95
ADV. OF MIGHTY MAX	34,95
AERO THE ACROBAT	39,95
ARCH RIVALS	29,95
ARROW FLASH	29,95
ASTERIX	39,95
BACK TO THE FUTURE 3	39,95
BALLZ 3D	29,95
BARKLEY SHUT & UP	44,95
BATMAN RETURNS <A>	49,95
BILL WALSH FOOTBALL	29,95
BLADES OF VENGEANCE	29,95
Bloodshoot / Battle Franzy	49,95
BRUTAL - Paws of Fury	39,95
BUBSY	39,95

CASTLE OF ILLUSION	39,95
C.WORLD CLASS SOCCER	29,95
CLIFFHANGER	29,95
COMBAT CARS	39,95
CORPORATION	29,95
Cosmic Space & Fantastic D.	39,95
DAVID CUP TENNIS	39,95
DOUBLE DRAGON 3	29,95
DRACULA	29,95
DRAGONS REVENGE	49,95
E.A.Hockey & John Madden	49,95
EMPIRE OF STEEL	39,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
FLINK	39,95
FUN & GAMES	39,95
G.F. KO BOXING	39,95
GALAXY FORCE 2	49,95
GAUNTLET 4	29,95
GENERATION LOST	39,95
GLOBAL GLADIATORS	39,95
GODS	39,95
GRANDSLAM TENNIS	29,95
GUNSTAR HEROES	49,95
HAUNTING	39,95
HAUTING	39,95
HURRICANES	49,95
HYPERDUNK	29,95
INCREDIBLE HULK	39,95
INTERNATIONAL RUGBY	29,95
J. NICKLAUS POWER CHA.	39,95
JAMES POND 3	29,95
J.MADDEN FOOTBALL '94	29,95
JURASSIC PARK	49,95
KICK OFF 3	39,95
LEMMINGS 2	39,95
LHX ATTACK	39,95
MAN OVERBOARD	39,95
MARKO'S MAGIC FOOTBA	39,95
MAXIMUM CARNAGE	49,95
MEGA-LO-MANIA	39,95
MEGA TURRICAN	39,95
MICKEY MANIA	49,95
MOONWALKER	39,95
MR. NUTZ	39,95
MS. PACMAN	59,95
MUTANT L. FOOTBALL	29,95
MUTANT LEAGUE HOCKEY	39,95
NBA ALL - STAR Challenge	29,95
NBA JAM	49,95
NBA SHOWDOWN	39,95
NORMYS BEACH BABES	29,95

OTTIFANTS	29,95
PACMANIA	49,95
PELE WORLD. SOCCER	29,95
PHELIOS	29,95
PITFALL	39,95
POWERMONGER	29,95
PUGGSY	29,95
R.B.I. BASEBALL '94	39,95
RASENMAHERMANN	39,95
RED ZONE	49,95
REN & STIMPY	39,95
REVENGE OF SHINOBI	39,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
ROCK'N ROLL RACING	69,95
SHAO FU	39,95
SKITCHIN	29,95
SONIC 1	29,95
SONIC 2	49,95
SPLATTERHOUSE 2	39,95
STEEL TALONS	39,95
STREETFIGHTER 2	49,95
STREETS OF RAGE 1 & 2 je	49,95
STRIDER	29,95
STRIDER 2	39,95
SUPER KICK OFF	39,95
SUPER WRESTLEMANIA	49,95
SWORD OF VERMILLION	29,95
SYLVESTER & TWEETY	49,95
TALESPIIN	39,95
TALMIT'S ADVENTURE	29,95
TECHNO CLASH	29,95
T 2 - Judgment Day <A>	29,95
TOE JAM & EARL 2	39,95
TOUGHMAN CONTEST	49,95
WINTER OLYMPICS	29,95
WIZ'N LIZ	29,95
WORLD CUP ITALIA '90	29,95
WORLD CUP USA '94	29,95
WWF RAW	59,95
YOGI BEAR	49,95
ZOMBIES	49,95
ZOO	39,95

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE KONSOLE	159,95
MEGA DRIVE KONS. & 2 PADS	59,95
& KÖNIG DER LÖWEN	249,95
2 INFAROTS JOYPADS	49,95
3 / 6 BUTTON PAD	29,95

4. MULTIPLAYER ADAPTER	59,95
ACTION REPLAY 2	89,95
JOYPAD - Verlängerung	12,95
RGB <Scart> 1 / 2 KABEL je	24,95

SATURN HARDWARE:

SATURN & Virtua Fighter	839,95
6 PLAYER ADAPTER	69,95
Antennenkabel mit Bildfilter	54,95
ARCADE RACER	109,95
BACK UP MEMORY	99,95
CONVERTER	69,95
JOYPAD SATURN	49,95
VIRTUA STICK	79,95

SATURN GAMES:

Bug	US 89,95
CLOCKWORK KNIGHT	89,95
CLOCKW. KNIGHT 2 jap.	119,95
DAYTONA U.S.A.	119,95
PANZER DRAGON	119,95
VICTORY GOAL	89,95
VIRTUA FIGHTER	119,95
Virtua Fighter Remix jap.	109,95

MEGA CD:

2 GAMES IN 1	49,95
5 GAMES IN 1	89,95
ADAPTER US / PAL	69,95
BACK UP RAM	69,95
ANDROID ASSAULT	US 89,95
BATMAN RETURNS	29,95
BC RACERS	59,95
BEAST 2	59,95
BILL WALSH	59,95
CHUCK ROCK	39,95
COPRA COMMAND	US 39,95
CORPSE KILLER	69,95
DRACULA UNLEASHEDUS	39,95
ECCO THE DOLPHIN	59,95
ETERNAL CHAMPIONS	89,95
FAHRENHEIT	89,95
FIFA SOCCER	59,95
FLINK	49,95
FLYING NIGHTMARES	69,95
FORMULA 1 RACING	US 69,95
HOOK	39,95
KEIO FLYING SQUAD	89,95

LUNAR 2 US 119,95

MIDNIGHT RAIDERS	99,95
NBA JAM	49,95
NHL '94	49,95
NIGHT TRAP	99,95
POWERMONGER	29,95
POWER RANGERS	99,95
PRINCE OF PERSIA	39,95
ROAD ADVENTURE	29,95
SHERLOCK HOLMES	39,95
SLAM CITY with S. Pippen	69,95
STAR WARS CHESS	49,95
THEME PARK	89,95
THUNDERSTRIKE	US 79,95
WONDERDOG	39,95
WORLD CUP USA '94	59,95

SEGA 32 X:

CORPSE KILLERS <CD>	89,95
COSMIC CARNAGE	99,95
GOLF MAGAZINE	109,95
KNUCKLES' CHAOTIX	99,95
METAL HEAD	119,95
MOTORCROSS CHAMP.	109,95
NBA JAM TOURNAMENT	99,95
NIGHT TRAP	89,95
SLAM CITY-S.Pippen <CD>	89,95
STELLAR ASSAULT	99,95
SUPREME WARRIOR <CD>	89,95
Toughman Contest Boxing	89,95
WWF RAW	99,95

GAME GEAR:

GAME GEAR "Hardware"	119,95
ACTION REPLAY	59,95
DESERT STRIKE	49,95
MICKEY MOUSE 2	49,95
MICRO MACHINES	39,95
NBA JAM	49,95
OLYMPIC GOLD	49,95
PETE SAMPRAS TENNIS	39,95
SONIC 2	49,95
SONIC CHAOS	39,95
SONIC SPINBALL	49,95
WORLD CUP SOCCER	49,95

MANGA:

verschiedene Titel ab 19,95

* Händleranfragen erwünscht !!! * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Versandpreise per Nachnahme DM 12,- * Händleranfragen erwünscht !!! * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!! * A=ausländische Anleitung * Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !! * Laden- und Versandpreise können voneinander

Bei Putty handelt es sich um einen kleinen blauen Ball, der aufgrund seiner weichen Materie einige hilfreiche Kunststücke vollführen kann. So werden

JELLY BOY HAT

sämtliche Aggressoren mittels einer

NEUE KONKURRENZ

ausfahrbaren geballten Faust ein-

BEKOMMEN!

fach weggeboxt oder - klassisch - mit einem gezielten Sprung in den Boden gerammt. Um entlegene Plätze zu erreichen, kann Putty seinen Körper zudem um ein Vielfaches strecken. Besonders spektakulär ist jedoch seine Ballon-Transformation, durch die Putty in die Lüfte schwebt, wobei diese Technik allerdings mit einem empfindlichen Lebensenergieverlust verbunden ist. Mit diesen Fähigkeiten ausgestattet, begibt sich

Check Up

Mega Drive
8 MBit



Petty Squad Jump & Run
Hersteller: Ocean Tel. —
Release: August Preis: DM 119,95
Spieler 1
Levels 15+
Save Game Paßwort
Besonderheiten Dehnbarer
Gummiball als Jump & Run-Sprite

Grafik 54%

Ziemlich unspektakuläre Hintergrundgrafiken, kleine Sprites.

Sound 47%

Die eintönige Musik nervt gewaltig! Unauffällige Soundeffekte.

Gesamt 57%

Glanzloses Jump & Run-Spiel ohne neue Ideen.

Omig
Putty Squad

das Stück Kaugummi in zahlreiche Abschnitte, in denen es jeweils eine bestimmte Anzahl von Putty-Kollegen befreien muß, ehe sich das rettende Tor öffnen läßt. Um der zahlreichen Feinde Herr zu werden, befinden sich in den Levels diverse Power Up-Symbole, wie beispielsweise Zeitbomben, Unverwundbarkeit, bessere Waffen oder eine Brille, durch die ihr sämtliche Geheimgänge sichtbar macht. Netterweise erhält man nach jeder gemeisterten Runde ein weiteres Paßwort.

Durch eine Fischdose könnt ihr eine Katze anlocken, um sie anschließend als Sprungbrett zu mißbrauchen (unten).

Ein P-Symbol verhilft euch zu einem Freiflug in einem Heißluftballon, wobei diese Extratour jedoch Lebensenergie kostet.



Hot-Spot

Nicht mehr ganz zeitgemäße Hopserei mit mickriger Grafik.

Word Up

Nichts Neues im Jump & Run-Sektor: Springen, Boxen, Freunde befreien, diverse Items und Power Ups einsammeln, alles ganz schön und gut, aber im Jahre '95 sind die Ansprüche erheblich gestiegen. Neben den biedereren Gameplay-Zutaten dürfte auch der

abstrakte Grafikstil keine Freudenrufe hervorrufen. Ärgerlich umständlich fiel zudem die Steuerung aus: Gegner kann man nämlich nur im Stehen wegboxen.



Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

MEGA DRIVE

Addams Family Values	dt	109.00
Aero the Acrobat	dt	99.00
Aero the Acrobat 2	dt	109.00
Asterix 2 Power o.l.	dt	99.00
Batman and Robin	dt	119.00
Batman Forever	dt	114.00
Beavis and Butthead	dt	99.00
Bloodshot	dt	69.00
Bubble & Squeak	dt	79.00
Castlemania	dt	89.00
Clay Fighter	dt	89.00
Comix Zone	dt	109.00
Cut Throat Island	dt	114.00
Cybernauts	dt	89.00
Death & Rebirth	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dynasty Warriors	dt	99.00
EKO Squad	dt	109.00
F1 Championship	dt	119.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Foreman For Real	dt	99.00
Fun & Games	dt	89.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Impossible Mission	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jimmy Whites Snooker	uk	89.00
J.Madden Football 96	dt	89.00
Judge Dredd	dt	109.00
Jurassic Park Ramp.	dt	99.00
Justice League	dt	109.00
Lemmings 2	dt	69.00
Light Crusader	dt	109.00
Luther Mathias	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Mario Badler Soccer	dt	114.00
Maximum Carnage 2	dt	114.00
Mega SWIV	dt	89.00
Megaman Willy Wars	dt	109.00
Nighty Max	dt	89.00
Mr. Nutz	dt	79.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	119.00
NBA Live 95	dt	69.00
NBA Live 96	dt	89.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NFL Quarterback Club 95	dt	79.00
NHL Hockey 96	dt	99.00

NHLPA Hockey '95	dt	69.00
Page Master	dt	109.00
Sampras Tennis 96	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	89.00
Pirates o.l. Dark Wa.	dt	79.00
Primal Rage	dt	109.00
Punisher	dt	109.00
Purity Squad	dt	109.00
Radical Rex	dt	79.00
Revolution X	dt	114.00
Rise of the Robots	dt	69.00
Ristar (Faell)	dt	109.00
Road Runner	dt	99.00
Schlumpfe	dt	99.00
Sequest DSV	dt	109.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	79.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Shining Force 2 (DA)	dt	89.00
Sonic 1&2 & Dr. Robo.	dt	109.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Spirou	dt	99.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
StarGate	dt	99.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park kompl. dt.	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	109.00
Urban Strike	dt	99.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	dt	99.00
Wonder Boy 3	dt	99.00
World Chess Soccer 2	dt	69.00
World Class Soccer	dt	109.00
WWF Wrestling Arcade	dt	114.00
X-Men 2	dt	99.00
Zoro the Kamikaze	dt	109.00

Mega Drive-Sonderangebote

Baltz	dt	39.00
Bubsy 2	dt	39.00
Davis Cup	dt	39.00
Double Clutch	dt	49.00
Fifa Soccer 95	dt	59.00
Flux (Juice)	dt	54.00
Haunting	dt	49.00
Hyperdunk	dt	49.00
Incredible Hulk	dt	49.00
Marka's Magic Footb.	dt	59.00
Ottifants	dt	29.00
Pack Panic	dt	59.00
Pela Soccer 2	dt	49.00
Pitfall	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Sword of Vermilion	uk	49.00
Talespin	dt	39.00
ToeJam & Earl	dt	45.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Ultimate Soccer	dt	39.00
Winter Olympics	dt	49.00
Yogi Bear	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	65.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Antennenweiche MD 2	dt	39.00
ASCH 6 But. Joypad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Competition Joypad	dt	16.00
MD 2 Lion King Set	dt	269.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Tecno 183 Joypad	dt	23.00



CChuck Rolly-B.C. Rac.	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Demolition Men	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp. dt.	dt	99.00
Dungeon Explorer 2	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Fahrenheit	dt	109.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Flying Nightmares	dt	99.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Lords of Thunder	dt	89.00
Mega Race	dt	89.00
Midnight Raiders	dt	109.00
NBA Jam	dt	89.00
Samurai Showdown	dt	74.00
Schlumpfe	dt	99.00
Slam City	dt	89.00
Snatcher	dt	89.00
Soul Star (komp. dt.)	dt	109.00
Space Adventure	dt	89.00
Supreme Warrior	dt	89.00
Surgical Strike	dt	109.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00

Mega-CD-Sonderangebote

Batman Returns	dt	39.00
Bill Walsh Football	dt	39.00
Make m. Video: Kris K.	dt	29.00
NHLPA Hockey '94	dt	39.00
Powermanger	dt	39.00
Prince of Persia	dt	29.00
Wolfchild	dt	29.00

Sega 32X

Batman Forever	dt	124.00
Blackhawk	dt	99.00
Casper	dt	99.00
Corpse Killer	dt	135.00
Fifa Soccer 96	dt	99.00

Judge Dredd	dt	124.00
Knuckles Chootix	dt	109.00
Metal Head	dt	129.00
Mothers Base	dt	109.00
Motorcross	dt	129.00
NBA Jam Tournament	dt	129.00
NFL Quarterback Club	dt	119.00
NFL Quarterback '96	dt	124.00
Primal Rage	dt	109.00
Revolution X	dt	124.00
Slam City (CD)	dt	129.00
Star Trek: Fleet Aca.	dt	99.00
Star Wars Arcade	dt	119.00
Stellar Assault	dt	119.00
Supreme Warrior (CD)	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
T-Mek (CD)	dt	109.00
Toughman Boxing	dt	99.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00
WWF Raw	dt	129.00
WWF Wrestling Arcade	dt	124.00

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X	dt	379.00
MD 32X & Star Wars	dt	469.00

Game Gear

S-in-1 Fun Pak	dt	69.00
Batman and Robin	dt	69.00
Batman Forever	dt	79.00
Casino Fun Pak	dt	69.00
Earth Worm Jim	dt	84.00
Powerdrive	dt	69.00
Primal Rage	dt	79.00

Sony PSX

Air Combat	dt	89.00
Assault Rigge	dt	89.00

Tah Shin Den

Casper	dt	94.00
Cyberia	dt	94.00
Cyberball	dt	84.00
D's Dining Table	dt	94.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld (kp. dt.)	dt	89.00
Extreme Sports	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Kanami Soccer	dt	99.00
Gunner Heaven	dt	89.00
Impossible Mission	dt	99.00
Jumping Flash	dt	89.00
Kileak the Blood	dt	89.00
Crazy Ivan	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	89.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Navastorm	dt	89.00
Panzergeneral	dt	89.00
Paradius	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00

Philosoma	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	99.00
Primal Rage	dt	99.00
Overkill	dt	99.00
Rapid Reload	dt	89.00
Rayman	dt	99.00
Revolution X	dt	84.00
Ridge Racer	dt	89.00
Starblade Alpha	dt	89.00
Street Racer	dt	99.00
Streetfighter Movie	dt	89.00
Tekken	dt	99.00
The Hardo	us	91.00
Theme Park	dt	89.00
Total Eclipse Turbo	dt	99.00
Twisted Metal	dt	89.00
Viewpoint	dt	89.00
VR Baseball	dt	94.00
Warhawk	dt	89.00
Waterworld Action	dt	94.00
Wing Commander 3	dt	99.00
Wipe out	dt	89.00

Sony PSX-Zubehör

Action Replay PSX	dt	69.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Mous Sony PSX	dt	54.00
Memory Card Sony PSX	dt	49.00
Sony Playstation	dt	579.00
Playstation +1 Spiel	dt	639.00

Saturn

Aaron vs Ruth	dt	89.00
Action Replay Saturn	dt	99.00
Aftermath	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00
Bug	dt	109.00
Casper	dt	94.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Clockwork Knight	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Daytona USA	dt	109.00
Descent	dt	94.00
Digital Pinball	dt	99.00
Dracula X	dt	99.00
Impossible Mission	dt	94.00
Kanami Soccer	dt	99.00
Myst (kompl. dt.)	dt	99.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Hockey 96	dt	89.00
Panzer Dragoon	dt	109.00
Panzergeneral	dt	89.00
Paradius	dt	99.00
Pebble Beach Golf	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Overkill	dt	99.00

Raven Project	dt	89.00
Rayman	dt	94.00
Real Yumeme (kp. dt.)	dt	119.00
Revolution X	dt	84.00
Shinobi X	dt	99.00
Street Racer	dt	94.00
Streetfighter Movie	dt	94.00
Theme Park	dt	89.00
Victory Goal	dt	109.00
Virtua Fight 2 Remix	dt	65.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Racing	dt	99.00
Virtua Soccer	dt	99.00
Virtua Baseball	dt	99.00
Virtua Hydlide	dt	99.00
Virtua Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00
Waterworld	dt	94.00

Saturn-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
6 Spieler Adapter	dt	69.00
Universal Adapter	dt	69.00
Antennenkabel	dt	54.00
Arcade Racer Lenkrod	dt	119.00
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Sega Saturn + 3 Spl.	dt	1049.00
Sega Saturn a. Spiel	dt	729.00
Universal Adapter	dt	69.00
Virtua Stick Saturn	dt	79.00

Ladenverkauf, KEIN Versand,
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

Cybersoft-Versand: Leinizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

* Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
 * Vorbestellung möglich. * Kostenlose Gesamtpreisliste.
 * An- und Verkauf von gebrauchten Spielen. * Wir verkaufen auch: S.NES, IBM und Amiga Spiele.
 * Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
 Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
 Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht (Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.)

SUCHE...



Es soll ja Leute geben, die nach „SEGA Magazin“ suchen müssen. Das muß nicht sein. Wenn Ihr der Meinung seit, daß es auch an Euerem Kiosk „SEGA Magazin“ geben soll, füllt einfach untenstehenden Coupon aus, klebt ihn

auf eine Postkarte und sendet ihn an: GONG Vertrieb, z.Hd. Herrn Bollendorf, Postfach, 90327 Nürnberg. Als Dankeschön verlosen wir unter allen Einsendern 10 x je ein SEGA-PIN Set!

Meiner Meinung nach sollte es „SEGA Magazin“ auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:

Name der Verkaufsstelle _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Die Verkaufsstelle ist ein/e: ☐ Zeitschriftenladen ☐ Supermarkt

Sollte ich ein SEGA-Pin-Set gewinnen, schicken Sie es bitte an:

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

☐ Tankstelle ☐ Sonstiges

Die Neuauflage des zwei Jahre alten Rennspiels von Domark ist nunmehr auch zu zweit per Verbindungskabel spielbar. Dank der sicherlich nicht

ZU ZWEIT

ganz billigen Lizenz sind die acht

GEGEN

berühmtesten der insgesamt 16

SCHUMI & CO.!

Weltmeisterschafts-Rennstrecken (Monaco, Japan, Frankreich, Deutschland, Brasilien, England, Kanada, Spanien) integriert und können einzeln angewählt werden. Vor dem eigentlichen Rennen dürft ihr euch nicht nur für einen Renn-Modus (Training, Einzelrennen oder WM) und einen der drei Schwierigkeitsgrade entscheiden, sondern auch die Rundenzahl und einen Fahrernamen (Schumacher, Alesi, Hill usw.) bestimmen. Natürlich könnt ihr auch euren eigenen Namen eingeben.

Formula 1 World Championship Edition



ARCADE TABLE			
1	M	SCHUMACHER	40
2	U	KATAYAMA	37
3	M	BLUNDELL	34
4	R	LAMY	21
5	J	HERBERT	14
6	G	BERGER	8

Wie in der Realität werden für die erreichten Plätze Weltmeisterschaftspunkte vergeben.

Stichwort „Klötzchengrafik“: Die Streckenbeleuchtung besteht z. B. aus zwei einfachen weißen Balken.

Check Up

Game Gear
8 MBit



F1 WM Edition Rennspiel
Hersteller: Domark Tel.: —
Release: August Preis: DM 89,95

Spieler 1-2
Levels 8 Strecken
Save Game Nein
Besonderheiten Original-Teams und Fahrernamen

Grafik 70%

Abgesehen von den Hintergründen ist das Drumherum nicht sonderlich detailreich.

Sound 63%

Das Motorengeräusch erinnert mehr an eine Stubenfliege als an ein Formel 1-Vehikel.

Gesamt 70%

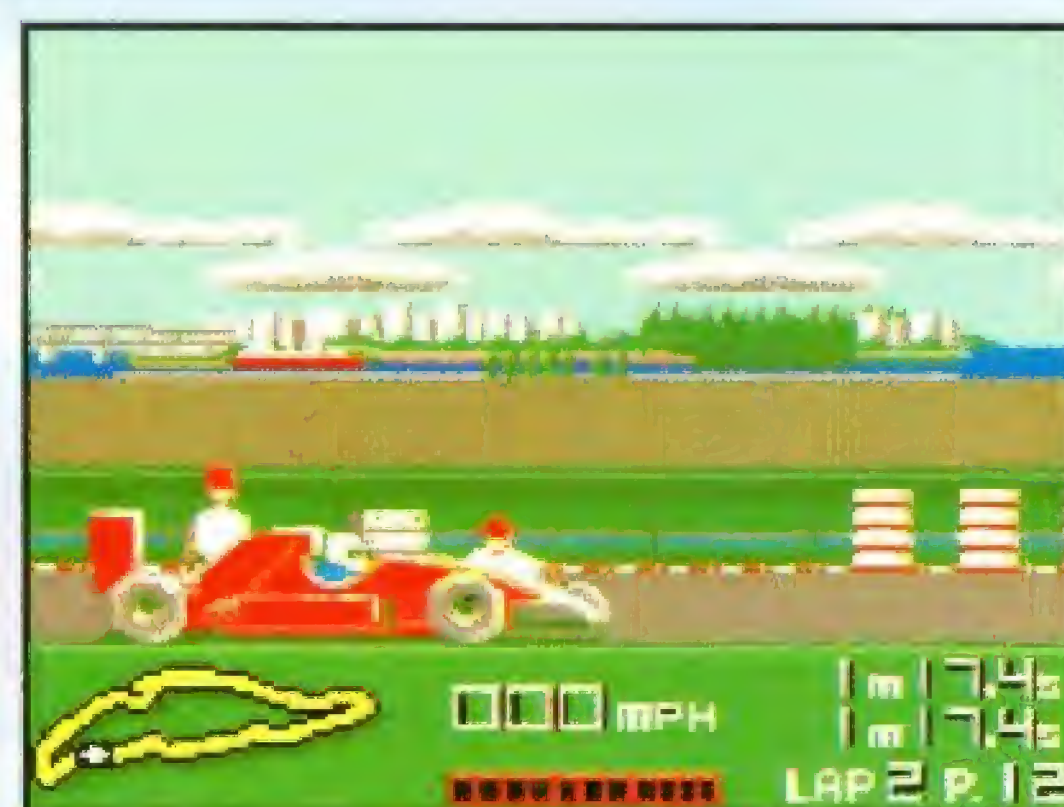
Tritt man alleine an, verliert das Modul wegen mangelnder Herausforderung (nur Weltmeisterschaft) bald seinen Reiz.



Den Rennwagen seht ihr stets aus der Verfolgerperspektive und steuert ihn denkbar einfach mit dem Steuerkreuz, während die Buttons für Beschleunigen und Abbremsen zuständig sind. Um das Schalten in die verschiedenen Gänge müßt ihr euch nicht kümmern, so daß ihr lediglich darauf zu achten habt, daß der Wagen vor kritischen Stellen rechtzeitig abgebremst wird. Andernfalls kann es euch leicht passieren, daß ihr gegen eine Bande knallt oder durch die Bota-

Hot-Spot

Rasend schnelle, aber unscheinbare Formel 1-Raserei für bis zu zwei Spieler!



Mach mal Pause: Beim völlig überflüssigen Boxenstop werden unter anderem die Reifen gewechselt.

nik pflügt, was euch recht schnell in der Rangfolge zurückwerfen kann. Wer möchte, darf jederzeit in die Boxengasse einbiegen und seinen fahrbaren Untersatz auf Vordermann bringen lassen.

Der Bildschirm besteht im oberen Teil aus der Ansicht der Strecke, den unteren Abschnitt belegen diverse Anzeigen (aktuelle Runde, Platzierung, Umdrehungszahl usw.). Eine kleine Abbildung des Parcours zeigt die aktuelle Position, so daß ihr bereits im voraus abschätzen könnt, wann ihr mit einer engen Haarnadelkurve zu rechnen habt und wann es besser ist, wegen einer langen Gerade kräftig Gas zu geben. Absolviert man eine WM, werden für die ersten Plätze wie in der Realität Punkte vergeben und addiert; nach acht Läufen wird dann der Sieger gekürt. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich insgesamt gesehen somit nur wenig getan, nur absolute Formel 1-Fans sollten ein zweites Mal zugreifen.

pm



Zwölf Einzelfahrer und acht Teams (u. a. Ferrari, Williams, Benetton) stehen zur Auswahl.



Nach der Qualifikation wird die erreichte Startposition eingeblendet.

Word Up

Daß die deutsche Anleitung nur wenige Seiten umfaßt, hat seinen Grund, denn allzu viele Optionen werden euch leider nicht geboten. Der Zwei-Spieler-Modus ist wirklich nicht übel, für Solo-Fahrer stellt F1 aber nur ein sehr kurzfristiges Vergnügen dar. Auch die gutgemeinten Gimmicks entpuppen sich als bloße Kulisse: Was nützt mir der schönste Boxenstop, wenn ich nicht weiß, wieviel Benzin noch im Tank ist und wie es den Reifen geht?



Mega Drive

Mega Drive ohne Spiel	159.90
Action Replay 2	79.90
6-Button Controller	29.90
RGB Kabel für MD I + II	24.90
Alien Soldier	94.90
Asterix	109.90
Battletech	89.90
Bonkers	99.90
Flink	39.90
Der König der Löwen	79.90
Desert Demolition	89.90
Dune II	119.90
Earthworm Jim	99.90
Fever Pitch Soccer	89.90
Jack Nicklas Golf	29.90
J. League Soccer 2	79.90
Judge Dredd	99.90
Justice League	84.90
Kawasaki Superbikes	79.90
Lothar Matthäus	109.90
Mega Bomberman	84.90
Mega Man Wily Wars	104.90
Mickey Mania	49.90
Micro Machines 2	79.90
NBA Jam T.E.	99.90
Pete Sampras	99.90
Phantasy Star IV us	149.90
Primal Rage	119.90
Pulsman	49.90
Samurai Shodown	99.90
Schlümpfe	94.90
Shining Force 2	119.90
Shadowrun	89.90
Stargate	109.90
Story Of Thor	119.90
Skeleton Krew	79.90
Spirou	109.90
Striker	99.90
Super Streetfighter 2	99.90
Superman Death & Return	79.90
Theme Park	99.90
Toughman Contest	89.90
Wayne Gretzky Hockey	99.90
WWF Raw	49.90

O.I.T.

Order In Time
Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart
(S-Feuersee)

!!! WAHNSINN !!!

Die besten EA-Titel zum Knallerpreis
FIFA International Soccer
NHL Hockey '95
NBA Live '95
John Madden Football '95
Urban Strike
Syndicate

Alle Titel nur 57,- DM

Lieferbedingungen

Porto: 8,- DM
Bestellungen ab 200,- DM portofrei Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt Bestellungen werden am selben Tag verschickt Wir akzeptieren alle Kreditkarten Telefonische Bestellung mit Kreditkarten möglich
* Täglich Neuheiten *
Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen!

Händler sind willkommen!!!
Fax: 0711 - 613807

Mega Drive 32X

Grundgerät	269.90
Cosmic Carnage us	69.90
Fahrenheit CD	99.90
Midnight Raider	109.90
Metal Head	119.90
Motherbase	89.90
Motocross 32X	99.90
NBA Jam T.E.	89.90
Super Space Harrier	59.90
Virtua Racing Deluxe	89.90
Chaotix	99.90
Stellar Assault	99.90
Soulstar	99.90
Shadow Squadron	129.90
WWF Raw	89.90

Mega CD

Mega CD 2 + Eternal Champions lim.	299.00
Dungeon Master 2	99.00
Ecco 2	89.90
Schlümpfe	89.90
Shining Force CD dt	89.90
Snatcher	99.00
Soulstar	69.00
Eternal Champions CD	89.90
Earthworm Jim	89.90
Samurai Shodown	89.90
Fatal Fury Special	89.90
Popful Mail	109.90
Lords Of Thunder	109.00
Lunar Eternal Blue	119.90

Saturn

Grundgerät dt ohne Spiel	729.00
Daytona USA	119.90
Victory Goal	99.90
Virtua Fighter	109.90
Clockwork Knight	89.90
Adapter für us, jp, dt Spiele	69.90
Joypad	49.90
Joystick	99.90
Memory Card	64.90

Tel: 0711 - 616485 oder 613758

Wir räumen

PC

Eye of the Beholder, PC 3,5" DM 9,-

Gerüchten zufolge soll sich eine gefährliche Verschwörung in der Kanalisation von Waterdeep verstecken. Ob das stimmt? Und wenn ja, wie werden Sie damit fertig?

TV-Sports Football, PC Dual DM 3,-

Erstaunliche Grafik und Animation, starke Arcadeaction garantiert.

Traders, PC 3,5" DM 9,-

Ein Strategiespiel der Extraklasse. Bis zu vier Spieler kämpfen um die wirtschaftliche Vorherrschaft auf einem fremden Planeten.

Game of Life, PC 3,5" DM 3,-

Die komplexen Abläufe des Lebens verstehen, in über 100 Levels.

Zak MacCracken, PC 3,5" DM 9,-

Zak MacCracken ist ein rasender Reporter, der verrückte Geschichten erfindet. Als er eines Tages eine wahre Mitteilung machen will, glaubt ihm keiner.

A320 Airbus Edition USA, PC 3,5" DM 9,-

Flugsimulation; über 240 Flughäfen innerhalb des Gebietes der West- und Nordküste der USA.

Silverball, PC 3,5" DM 9,-

Fünf verschiedene und höchst originelle Flipper-Tische bieten aufregende Silverball-Action in Ihrem eigenen Flipper-Salon.

Überraschungspaket PC

DM 15,-

AMIGA

FUN-Koffer, Amiga

DM 15,-

Inhalt: Rock'n'Roll, Maniac Mansion, Circus Attraction

HIT-Koffer, Amiga

DM 20,-

Inhalt: Indiana Jones 3, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam

Microcosm, Amiga CD 32

DM 9,-

Das schnelle Action-Weltraumspiel für die Amiga-Konsole.

Die 10 besten Amiga-Spiele

DM 9,-

aus „AMIGO!“ und „AMIGA FUN“.

Überraschungspaket Amiga

DM 15,-

SEGA

Marble Madness, Mega Drive

DM 9,-

Die Umsetzung des Spielhallen-Schlagers. Eine Kugel soll von Ihnen durch eine 3D-Landschaft gesteuert werden. Aufgepaßt! Nur für starke Nerven!

B.O.B., Mega Drive

DM 9,-

Der coolste Roboter der ganzen Galaxis muß seine stählerne Haut retten. Mehr als 45 Levels und über 40 gemeine Gegner warten auf Sie.

Corporation, Mega Drive

DM 9,-

Ist das erste 3D-Rollenspiel in 360 Grad für das MD. Überwinden Sie die futuristischen Verteidigungsanlagen der mächtigen Corporation.

Hier sind Sie richtig, wollen Sie ein echtes Preis-Schnäppchen machen.

Aus verschiedenen Verkaufsaktionen haben wir noch geringe Bestände, die bis Ende des Jahres weg müssen!!

In den Überraschungspaketen finden Sie besondere Spiele, die in so geringer Stückzahl bei uns auf Lager sind, daß sich ein Einzelangebot nicht mehr lohnt.

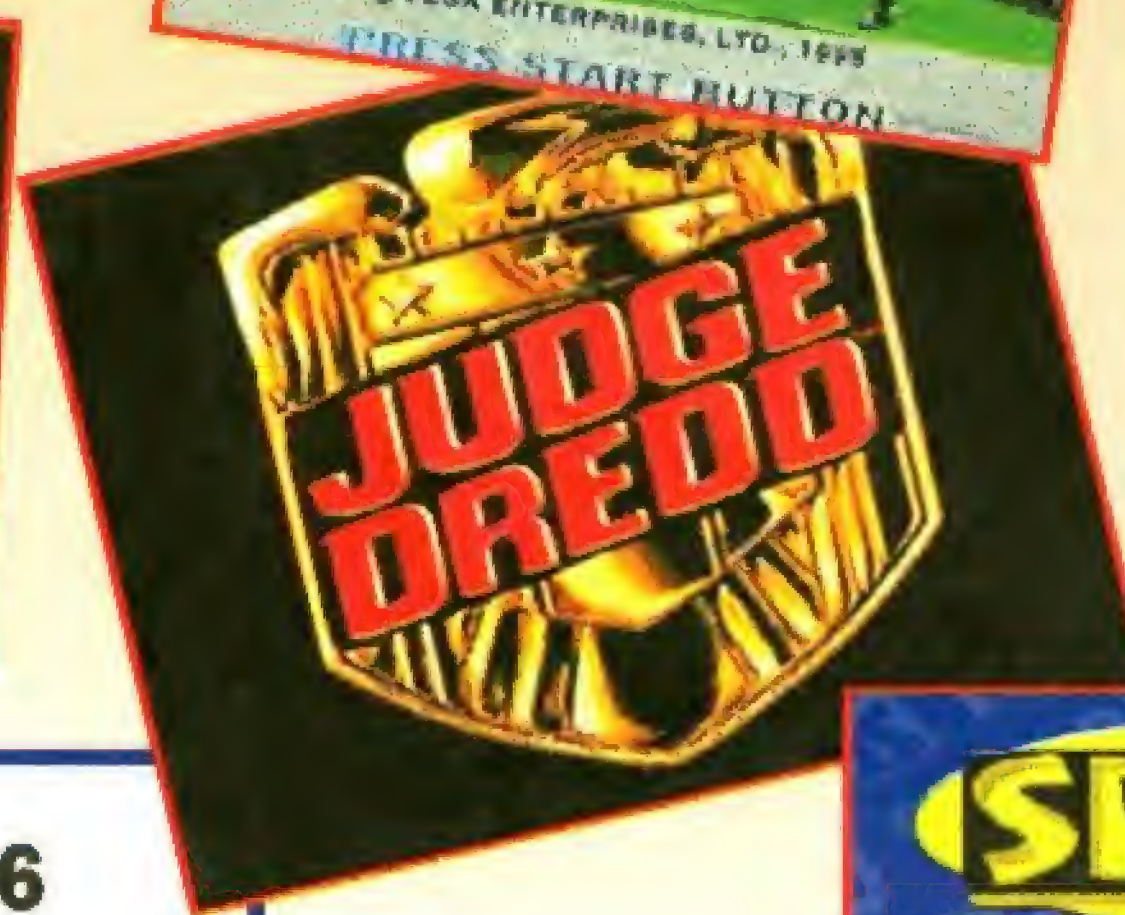
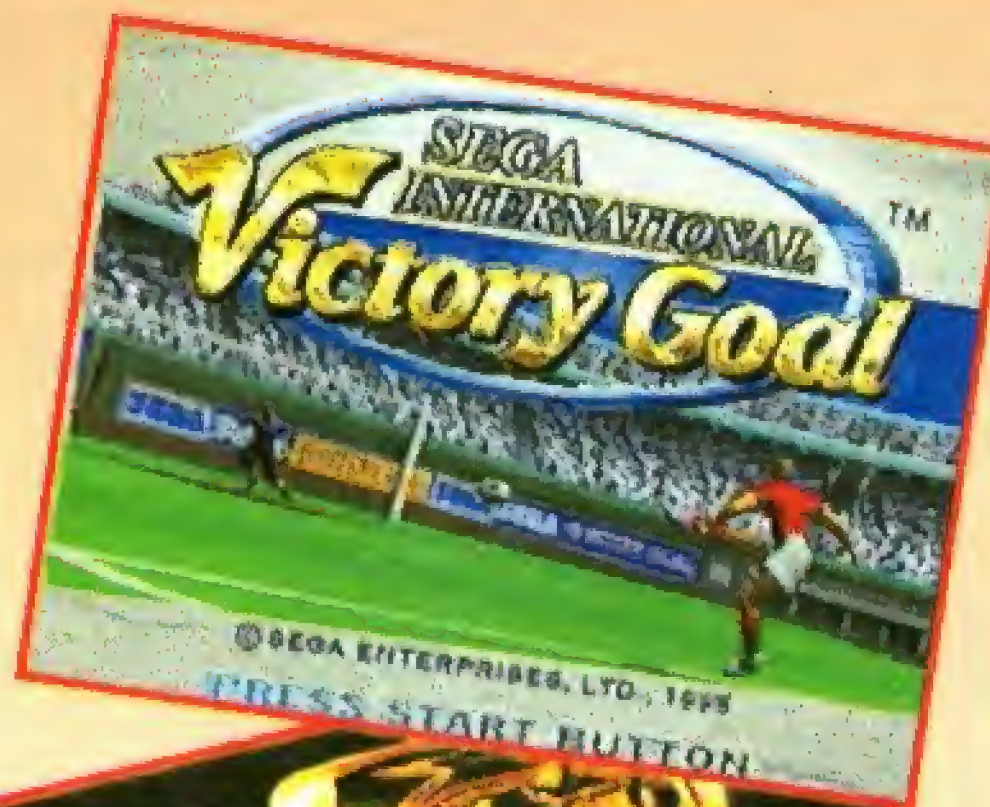
Hierunter befinden sich oft richtige Knüller - also schlagen Sie zu!



PLZ. Wohnort

SEGA Magazin

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 10/95



**PLAYERS
GUIDE**

Judge Dredd	Seite 641-646
Batman and Robin	Seite 647-652
Clockwork Knight	Seite 653-657
Int. Victory Goal	Seite 658-660
Pete Sampras '96	Seite 661-662
Stellar Assault	Seite 663-664
Spirou	Seite 665-668
Spiderman	Seite 669-670

**CODES +
FREEZERS**

Seite 671-672

Theme Park
Toughman Contest
True Lies
NBA Live '95

Putty Squad
NFL Quarterback Club
Skeleton Krew

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine SEGA Magazin-Tips bestellen:
___ St. HELP-Sammelordner „SEGA Magazin“ je 10,- DM ___

Gesamt _____ DM ___
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM ___

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM ___
☐ bar (Geld liegt bei)
☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg**

Name _____

Straße _____

PLZ Wohnort _____

Datum/Unterschrift _____

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem SEGA Magazin
- für die wichtigsten 384 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

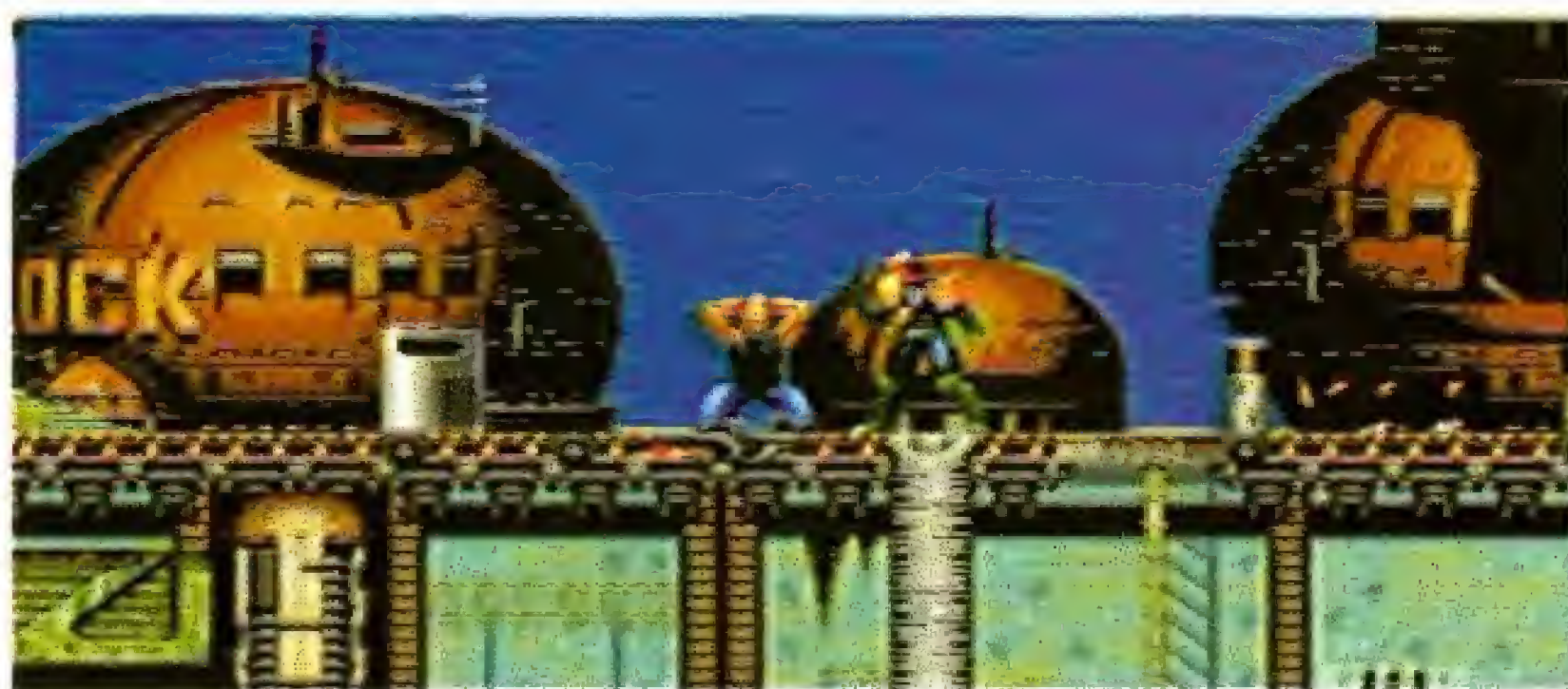


VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

JUDGE DREDD

Nun befindest du dich in Mega City One als einer der wüstesten Richter aller Zeiten wieder und mußt die Stadt säubern sowie alle bösen Geister einfangen. Wir zeigen dir, wie das am leichtesten geht.

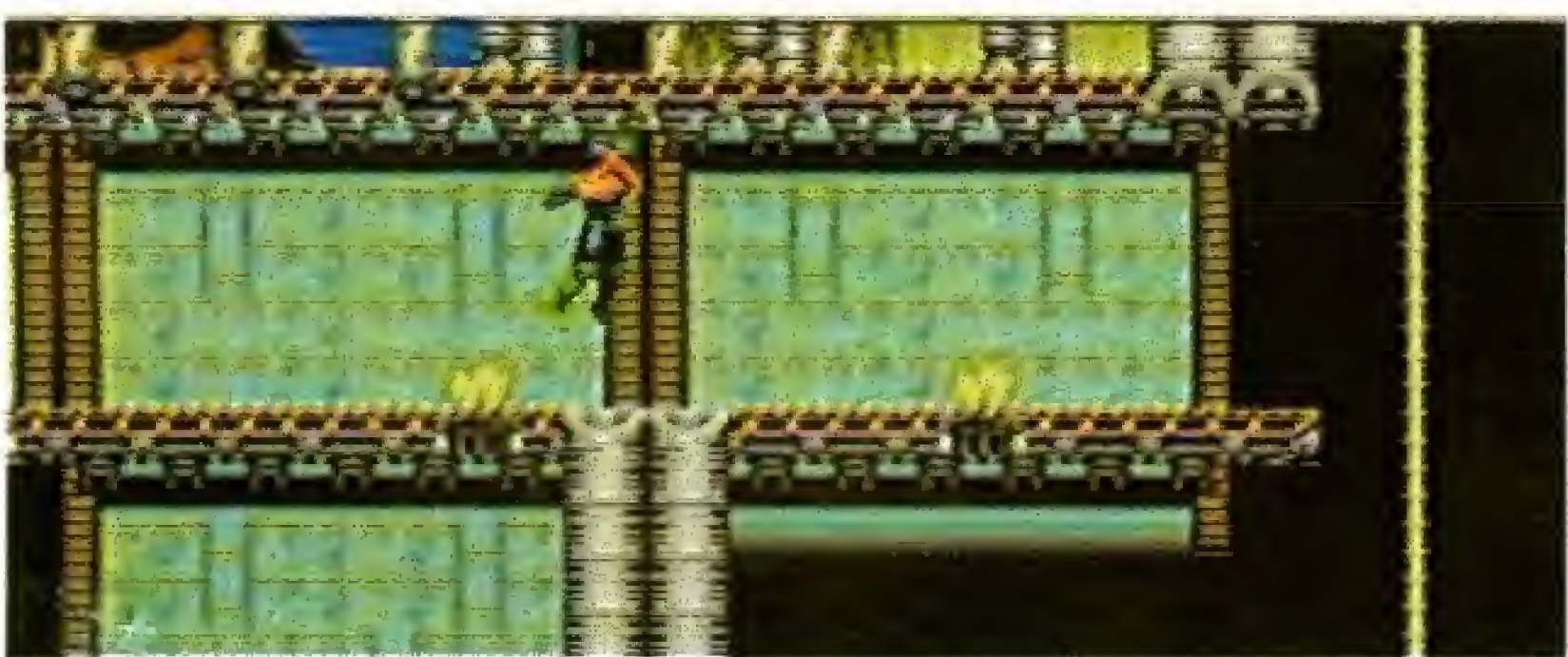
Level 1 - Block War - Section 1



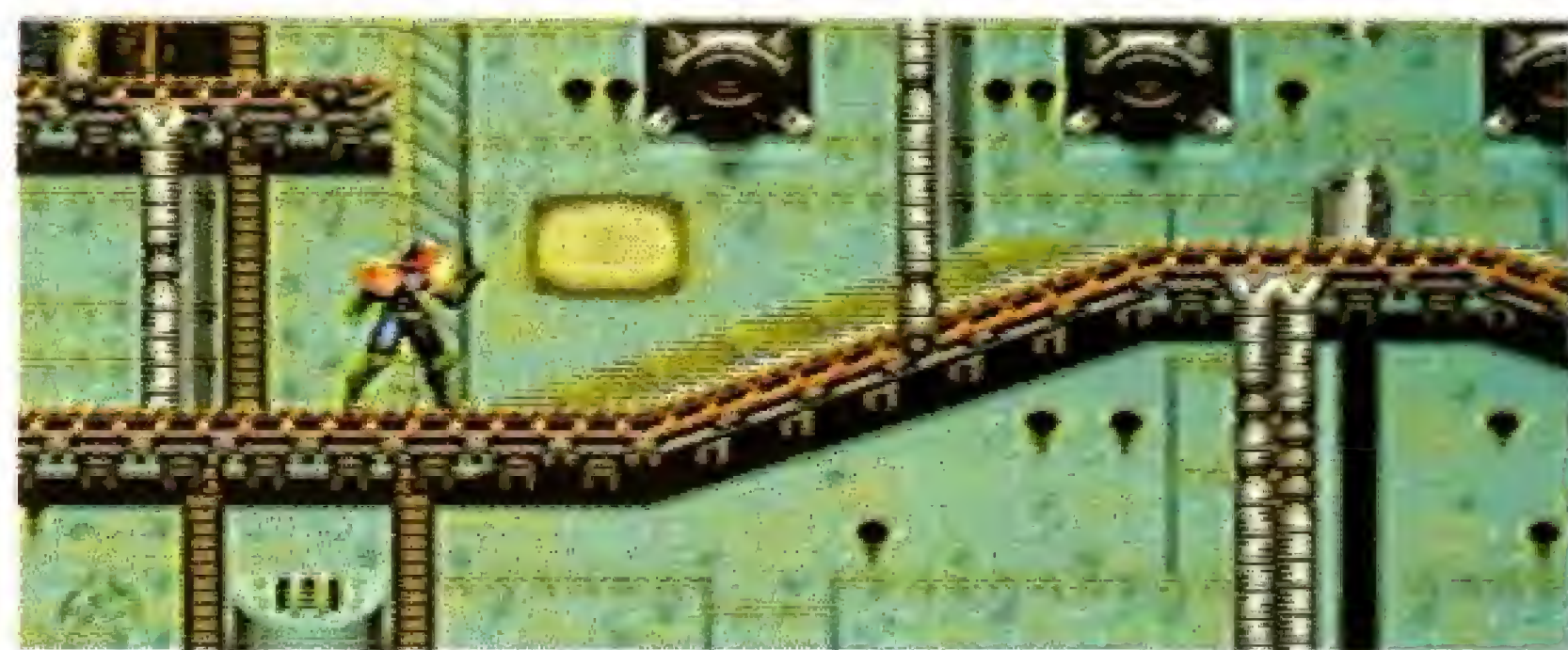
1. Wenn du die Ganoven einsperrst anstatt sie zu erschießen, dann erhältst du Extra-Munition, da sie so alle ihre Sachen fallen lassen. Zerschütze außerdem den Behälter direkt hinter dir, da auch hier jede Menge Munition versteckt ist.



2. Begebe dich nun die Leiter hinab und nach rechts hinüber. Wenn du die Ganoven erledigt hast, dann jagst du die drei großen Munitions-Tonnen hoch und nimmst die Munition darin an dich. Gehe nach links zurück und die erste Leiter nach unten.



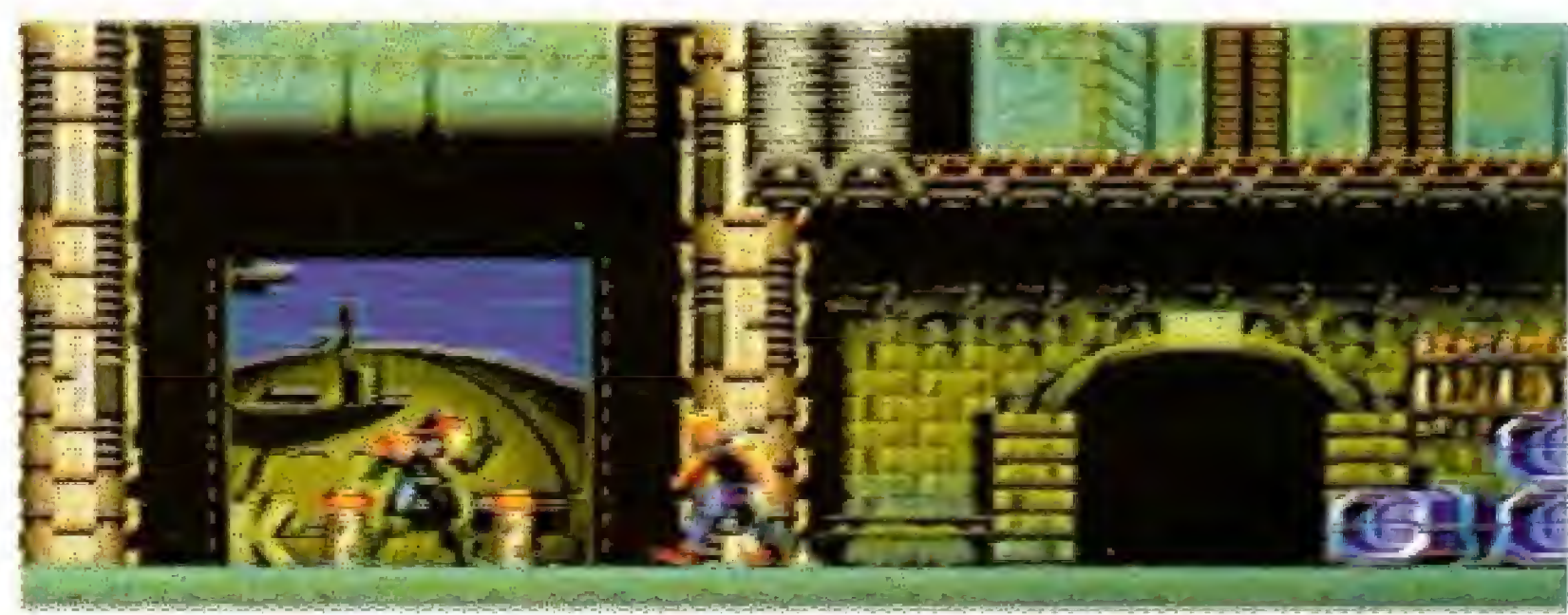
3. Hier kommst du zu einem Gang mit gefährlichen Gasfallen. Wenn du hier nach oben springst, kannst du dich über die Stangen zur Seite schwingen, wo du sicher bist. Auf der anderen Seite läßt du dich nach unten fallen, jagst die Tonnen hoch und gehst die Leiter nach oben.



4. Schwinge dich wieder an den Stangen zurück, lasse dich am Ende herab und gehe nach links hinüber. Bei den Leitern nach oben findest du einen Ganoven und ein paar Munitions-Fässer. Hast du die Fässer zerstört, dann steige wieder nach unten und warte bei diesen Hochöfen, bis sie schießen.



5. Gehe weiter nach rechts und verhafte den Ganoven. Dann schiebst du die große Kiste gegen die Wand, so daß du hochspringen kannst. Zerstöre die andere Box, sammle die Munition ein und gehe nach unten in den nächsten Raum, wo du ein Extraleben und viele weitere Extras findest.



6. Nun mußt du weiter nach links und öffnest die Kiste, mit der du vorhin nach oben gelangt bist. Danach läufst du die Stufen nach unten und begibst dich nach rechts drüben. Hast du dann alle Ganoven in diesem Gebiet unter Kontrolle, so rennst du nach rechts. Schalte vorher aber unbedingt auf die Boing Bubble-Waffe um.



7. Diesen Ganoven solltest du nicht erschießen, da er von einem bösen Geist besessen ist, den du einfangen sollst. Mit einigen Schlägen kannst du den Geist aus ihm heraustreiben. Du mußt jedoch schußbereit sein, da du nun den Geist mit deinem Boing Bubble-Schuß zum Transport bereit machst.



8. Schau auf deinen Missions-Bericht, um zu überprüfen, ob du das Gebiet bereits verlassen kannst. Ist dies der Fall, dann gehe nach links bis zu der Tür über der „IN“ steht. Dies ist der Ausgang zum nächsten Abschnitt.



SEGA 642 SEGA JUDGE DREDD

Section 2



1. Am Start gehst du die Leiter bis zu den Stangen an der Decke hinab. Über sie kommst du zu einer Lattenkiste, bei der du deinen Munitionsvorrat aufstocken kannst. Danach kümmerst du dich um den Ganoven unterhalb und steigst die nächste Leiter nach unten.



2. Erledige nun die beide Ganoven und vernichte die beiden Munitions-Tonnen, ohne jedoch die Lattenkiste mit der Munition zu zerstören. Diese Kiste schiebst du jetzt nach links bis unterhalb einer weiteren. Springe hinauf und öffne die Kiste. Darin findest du Extra-Energie. Nun schließt du auf die Türe vor dir und gehst nach rechts und dort die Leiter nach oben.



3. Bevor du in den Raum ganz oben gehst, solltest du wieder die Boing Bubble-Waffe nehmen, da hier wieder ein Ganove, der von einem Geist besessen ist, auf dich wartet. Danach gehst du nach unten in den nächsten Raum und zerstörst die drei Fässer um die Leiter herum. Im Raum unterhalb findest du Extra-Energie. Gehe nun zu Bild 10 zurück und klettere die Leiter in diesem Raum hinab.



4. Achte auf den Ganoven und steige die Leiter links nach unten. Hangle dich wieder über die Stangen entlang an den Gasfallen vorbei. Zerstöre die beiden Munitions-Tonnen, die dann eine Tür unter dir freilegen. Nun läufst du den Weg, den du kamst, zurück und gehst diesmal nach unten links.



5. Zerstöre die zwei Munitions-Kisten beim Müllschlucker und sammle den Inhalt ein. Bevor du nach unten gehst, solltest du auf das warten, was aus dem Müllschlucker kommt. Jetzt läufst du die Leiter hinab und nach rechts. Wenn du dann durch den Gang läufst, so wird der Boden unter dir nachgeben.



6. Nach ein paar Schritten erscheint ein großer Mann mit einem Schild in der Hand. Wenn er in der Nähe des Fasses ist, dann jagst du dieses in die Luft. Nimm nun deine Granaten und werfe sie nur dann, wenn der Koloß aufsteht. So solltest du ihn recht schnell kleinkriegen.



7. Gehe jetzt nach rechts und die Leiter nach oben. Zerstöre die Munitions-Kiste und sammle die Extras ein. Nun geht es weiter über die Leitern nach oben. Auf deinem Wege solltest du soviel dir möglich ist einsammeln, bis du an der Straße oben angelangt bist.



8. Auf der Straße ist es besser, wenn du nicht versuchst, die beiden Ganoven zu verhaften, da sie nur auf dich schießen würden. Hast du dich dann um sie gekümmert, so überprüfe wiederum deinen Missions-Bericht und verlasse diesen Abschnitt durch die Tür, über der „IN“ geschrieben steht.



JUDGE DREDD

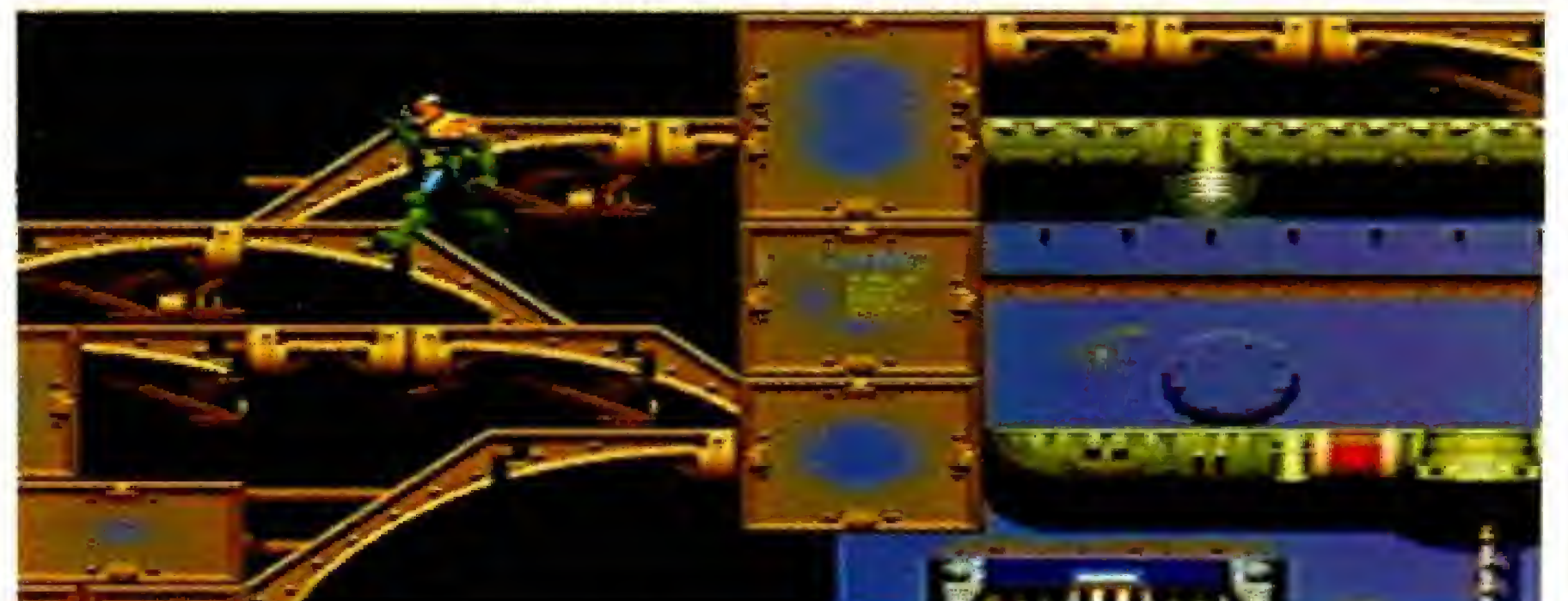
Level 2 - Breakout At Aspen - Section 1



1. Nun weiter nach rechts. Laufe aber langsam und vorsichtig, da im ganzen Gang Müllschlucker und Hochöfen platziert sind. Bei Zelle 59 läßt du dich nach unten fallen und nimmst Munition auf. Nun zurück nach oben auf die mittlere Plattform und die Leiter hinauf, wo du noch mehr Munition findest.



3. Auf dem Weg durch Zelle 59 solltest du unbedingt alle Ganoven verhaften und die Munition einsammeln. In der oberen rechten Ecke findest du eine Munitionskiste mit einem Boing Bubble darin. Diesen brauchst du auch, denn wenn du die Leiter nach unten gehst, so wartet ein Ganove mit einem Geist auf dich.

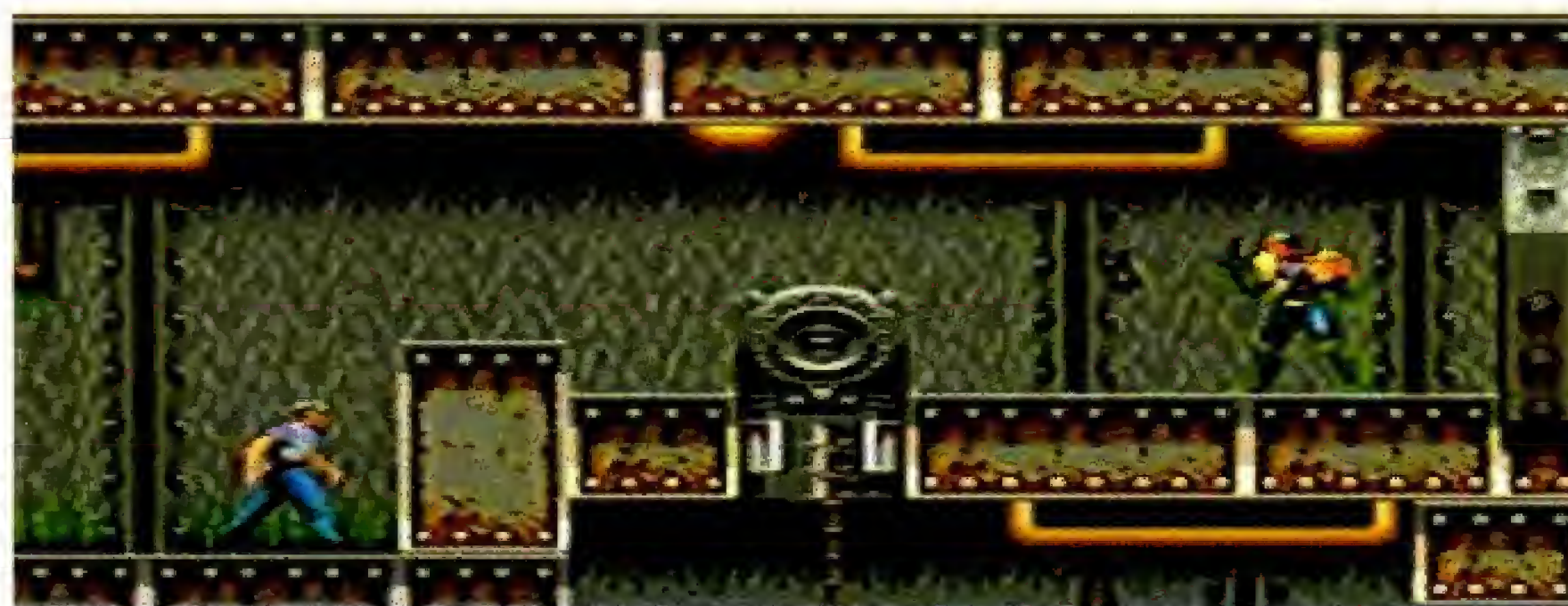


2. Wenn du hier nach links läufst und gegen die Wand springst, so kommst du hindurch. Weiter links findest du einige Ganoven und Power Ups. Jetzt mußt du zurück durch die Wand und nach rechts gehen.



4. Nun kletterst du die Leiter in den nächsten Raum hinab und verhaftest alle Ganoven. Bevor du das Gebiet verläßt, solltest du deinen Missionsbericht ansehen, da dadurch die Türen aktiviert werden. Lasse dich dann von dieser Plattform hinab und laufe direkt durch die Wand am Boden. Bei Zelle 27 kannst du den Abschnitt verlassen.

Section 2



1. Gehe nach rechts durch den Schleim hindurch und achte dabei auf die Ganoven. In den Tunnels mußt du den Säuretropfen von der Decke herab ausweichen. Rechts befindet sich ein Ganove und eine Munitionskiste. Danach gehst du zurück und an der Leiter links hinab. Im Schleim läufst du rechts, dann die Leiter hinauf und aktivierst die Türen über den Computer.



3. Wenn du an die zwei beweglichen Plattformen kommst, dann warte darauf, daß die horizontale Plattform sich auf dich zubewegt, und springe dann hinauf. Auf der anderen Seite läufst du bis zu einem Überhang und springst dort hinauf, verhaftest alle Ganoven und aktivierst alle Computer.



2. Gehe wieder zum Schleim zurück und begib dich durch die Türe links. Oberhalb befindet sich ein weiterer Computer. Jetzt geht es in den Schleim unter dir, wo du rechts die Munitionskiste mitnimmst. Dann nach links und in die Tunnels bei Aspen. Laufe die Tunnels bis zur ersten Lücke im Boden und untersuche das Areal über dir.



4. Bei dem Computer in der oberen rechten Ecke des Blocks befindet sich ein verstecktes Loch in der Wand. Gehe hinein, nimm das Power Up an dich und gehe dann unten durch das Loch im Boden hinaus. Der Level-Ausgang ist in der unteren rechten Ecke platziert.



JUDGE DREDD

SECTION 3



1. Laufe nach rechts in den Sektor 59, springe auf die Plattform in der Mitte und klettere die Leiter nach oben. Hast du den Computer aktiviert, dann gehe nach rechts und achte dabei auf das Loch im Boden in Sektor 59. Hast du den Computer rechts aktiviert, dann gehe zum Loch zurück.



3. Links befinden sich einige Ganoven und zwei Computer, die, sobald du sie aktivierst, die Türe in der linken unteren Ecke von Sektor 59 öffnen. Hinter der Tür mußt du einen der Insassen zurückschlagen, der mit Benzinbomben bewaffnet ist. Statte dich hierzu mit Granaten aus und springe auf den Aufzug neben ihm.



2. Springe von der Plattform nach rechts und säubere das Gebiet von Ganoven. Folge den Tunnels um den Computer. Nun gehe nach unten, und du erreichst Sektor 59. Nun mußt du bis direkt unter das Loch im Boden gelangen und von dort aus nach links weitergehen.



4. Auf dem Lift wirfst du dann die Granaten auf seinen Kopf hinab und springst beim Herunterfahren nach oben, um seinen Bomben auszuweichen. Hast du ihn beseitigt, dann gehe die Leitern auf der linken Seite nach oben und verhafte die restlichen Ganoven. Der Ausgang ist oben bei den Treppen.

Level 3 - Section 1 - Shuttle Crash In Cursed Earth



1. Bleibe weiter rechts und klettere die Leiter am ersten Gebäude hinauf, nimm dort die Munition an dich und gehe auf dem Grund weiter. Tritt nicht in die Säurepfützen, da sie dir nur Energie abziehen. Gehe weiter, bis du in einer Sackgasse landest. Nun nimmst du die Granaten und sprengst ein Loch in die Wand.



2. Bei der nächsten Leiter kletterst du nach oben und suchst die Dächer ab. Jetzt läufst du nach rechts und bleibst auf den Dächern. Du mußt dann über eine große Spalte zu einem anderen Gebäude hinüberspringen. Nach dem Sprung mußt du nach unten, wo du einen Judge Fargo in einem Stuhl antriffst. Er zeigt nach links in die Richtung, in der du den Ausgang findest.

Section 2



1. Hier ist es am besten, wenn Judge Dredd erst einmal im unteren Teil des Gebäudes aufräumt und sich dann um das Dach und die restlichen Ganoven kümmert. Die Gegner in den gepanzerten Anzügen kannst du nicht mit Granaten erledigen. Hier helfen nur Kugeln.



2. Gehe oben am Gebäude entlang, bis du nicht mehr weiterkommst. Nun nimmst du deine Granaten oder die Heat Seekers, da du gleich auf Mean Machine Angel treffen wirst. Er ist ziemlich gefährlich, weswegen du Abstand halten solltest. Ungefähr zehn Schüsse müßten reichen. Er wird dann das Gesetzbuch fallen lassen.



JUDGE DREDD

Section 3



1. Auf deinem Weg nach rechts triffst du auf einen weiteren Ganoven mit Benzinbomben, den du nur mit Granaten beseitigen kannst. Nun gehst du zu der Leiter ganz rechts und kletterst sie hinab in den Schleim.



2. Steige dann die erste Leiter, an der du nach dem Schleim vorbeikommst, hinauf und laufe bis zum Schluß. Nun krabbelst du auf die Wand und die Munitions-Fässer zu. Dann mußt du die Leiter außerhalb des Raumes hinauf und den Ganoven über dir verhaften. Gehe nach unten zum Schleim zurück und klettere die Leiter hinab. Links durch die Wand hindurch gibt es Extra-Energie für dich.

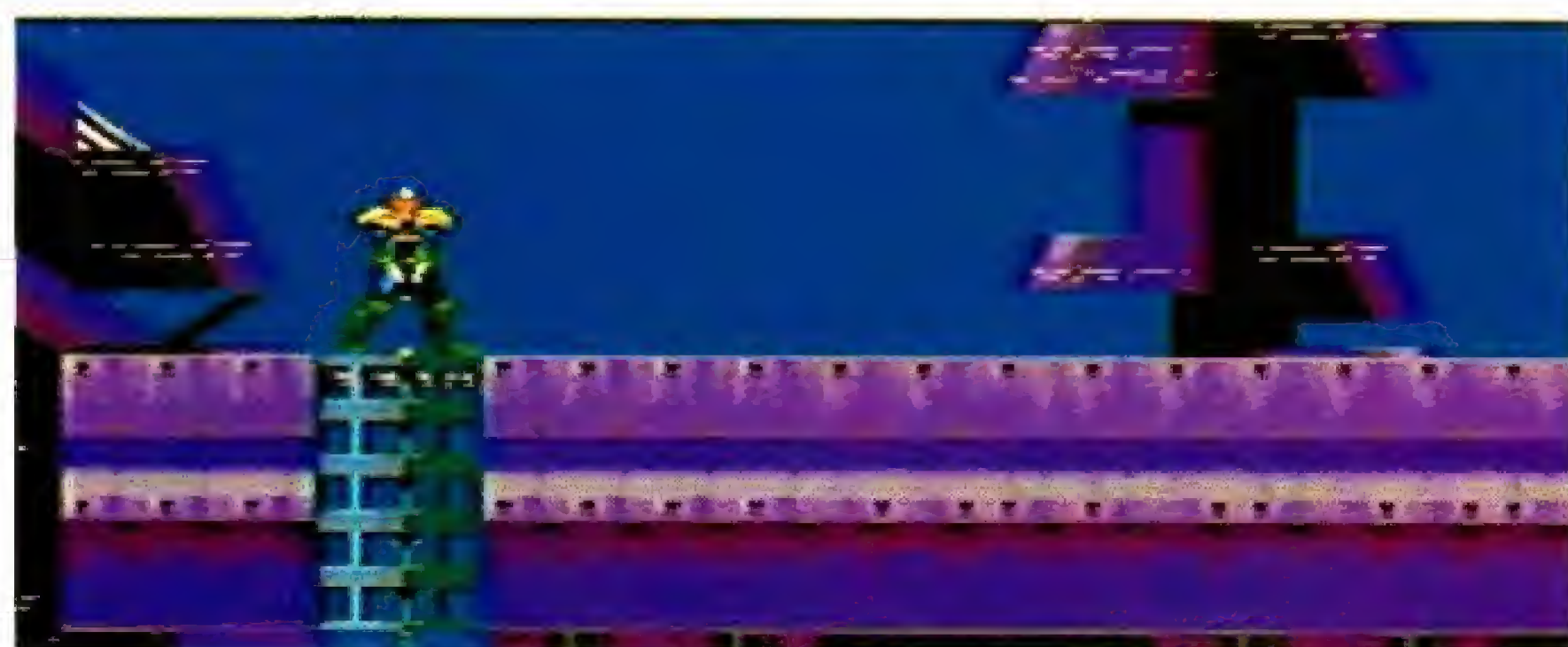


3. Wenn du den Boden erreicht hast, gehe schnell nach rechts und verhafte den Ganoven. Dann zurück nach links. Nimm dann die hochexplosiven Raketen, denn der Ganove, der die Leiter herunterkommt, ist mit einem Laser bewaffnet. Klettere die Leiter hoch, springe herunter und aktiviere den Computer.



4. Nun weiter über die Leitern nach oben. Dort nach rechts, wo du vier Munitions-Fässer findest. Darin sind alle Extras, die du benötigst, wenn du auf Richter Rico triffst. Hast du alle an dich genommen, dann gehe nach unten zum Schleim, gehe nach links und direkt zum Ausgang.

Section 4



1. Laufe nun nach rechts, bis du das Ende des Bildschirms und diesen Tunnel erreichst. Schieße hier ein paar Raketen hinab, um die Ganoven mit den Lasern zu erwischen. Achte auch auf die Surfer, die du mit Granaten kleinkriegst. Nun erledigst du einen Level nach dem anderen.



2. Hast du diesen Level bereinigt, gehe nach rechts zu diesem kleinen Aufzug zurück. Nimm dir hier genug Zeit, da du sonst eventuell vom Gebäude stürzt. Außerdem sind die Ganoven in diesem Abschnitt sehr gut bewaffnet.



3. Je weiter du nach unten kommst, desto genauer mußt du in Ecken nachsehen und auf alles Verdächtige am Boden achten. Hier erhält Judge Dredd eine Anti-Schwerkraft Ausrüstung. Nun gehst du die Leiter hinunter und am Boden entlang nach links.



4. Laufe weiter bis zum Ausgang. Hier kannst du entweder den Aufzug oder deinen Schwerkraft-Gürtel benutzen. Oben mußt du dann einige Ganoven verhaften. Auf der rechten Seite befindet sich zudem noch ein Extraleben.



JUDGE DREDD

Level 4 - Prepare For Final Battle - Section 1

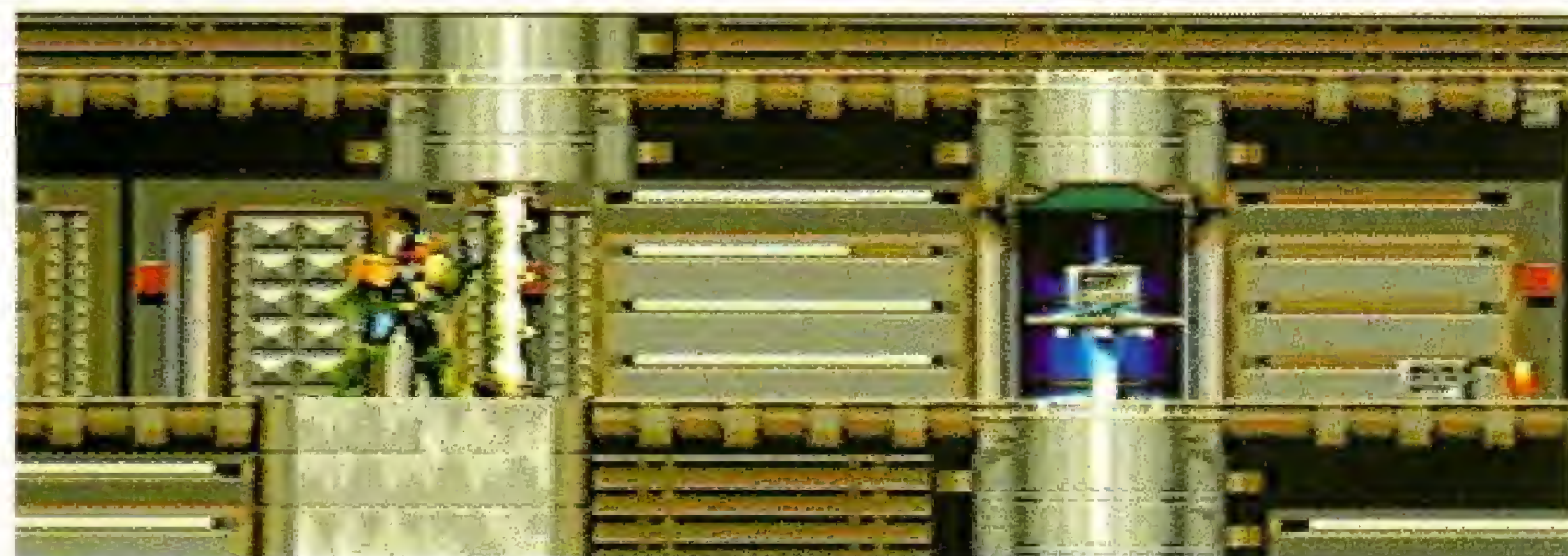


1. Wechsle von der Pistole zu den Granaten, da du mit ihnen die Judge-Jäger lähmen kannst. Die Ganoven solltest du diesmal lieber verhaften, da dies recht mühelos geht. Nun folgst du den Pfeilen auf den Aufzügen bis zu den Ratszimmern. Zerstöre außerdem alle Computer, da dadurch die elektrischen Türen über einigen der Tore gesenkt werden.

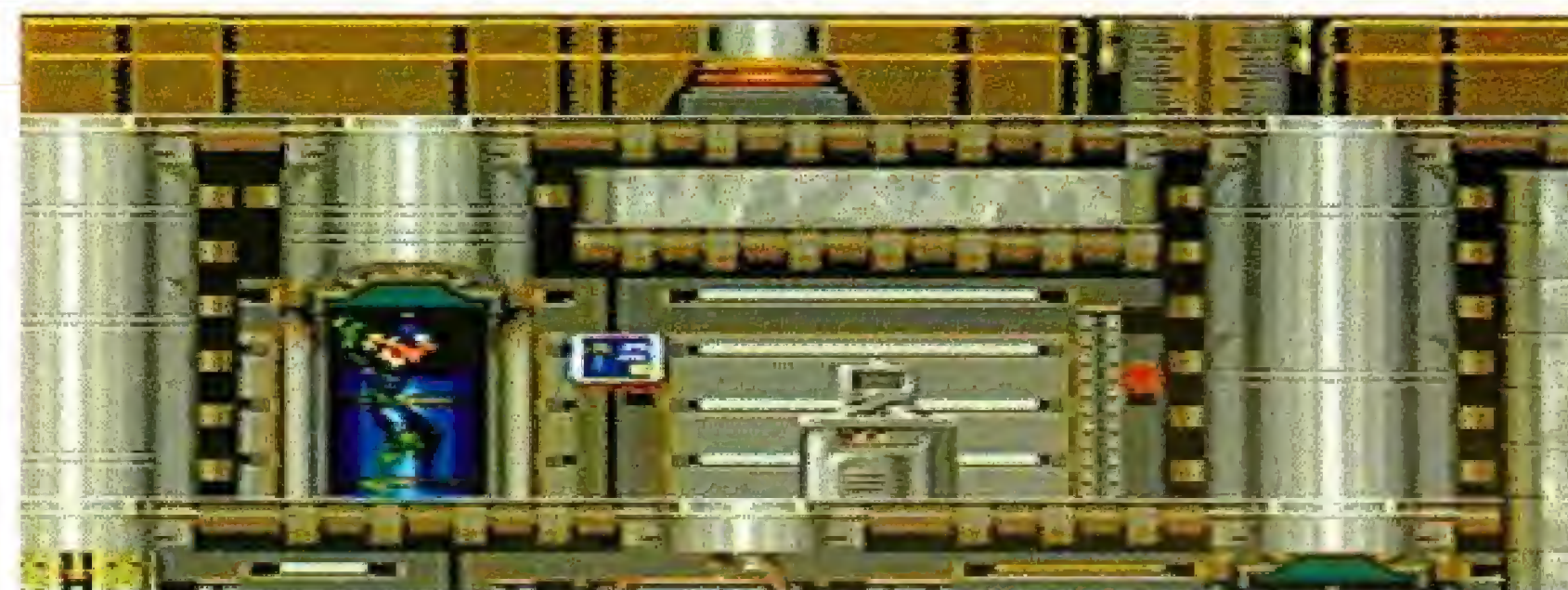


2. Zu den Ratszimmern führt nur ein einziger Weg. Deswegen solltest du alle deine Missionen erst beenden und weiterhin die Judge-Jäger nicht erschießen, sondern lähmen, weil du sonst versagst. Der Ausgang ist dann rechts von den Ratskammern und unten am Lift ganz rechts außen platziert. Vorher mußt du aber alle Pässe auf deinem Weg einsammeln.

Section 2



1. Nun brauchst du keine Rücksicht mehr auf Judge-Jäger nehmen. Trotzdem erhältst du aber von verhafteten Ganoven Munition. Auch hier gibt es wieder nur einen einzigen Weg. Untersuche deshalb jeden Winkel, zerstöre alle Computer und nimm jede Schlüssel-Karte mit.



2. Wenn du zur oberen rechten Ecke kommst, solltest du dich in den Hauptcomputer einloggen. So erfährst du, wo sich Rico befindet. Nun kannst du den Level verlassen. Den Ausgang erreichst du über den Lift ganz rechts und wenn du danach nach links läufst.

Section 3



1. Nun steuert Judge Dredd einen Prototypen des Lawmaster IV durch die Häuser von Mega City One. Da der Himmel voller Schwebeminen hängt, mußt du dir den Weg freischießen, um ohne Schaden hindurchzukommen.

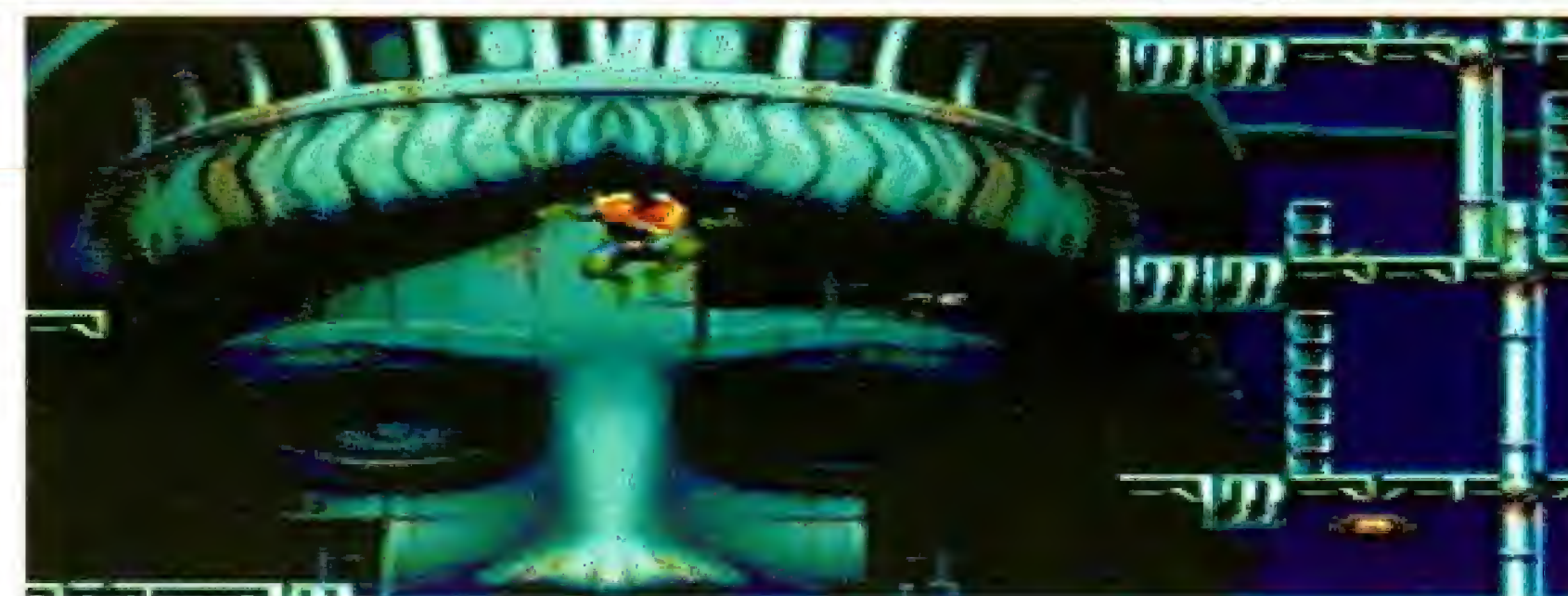


2. Wenn du dann in die Nähe der Freiheitsstatue kommst, dann kommen dir die Judge-Jäger mit ihren Raketen sehr nahe. Versuche in der Mitte des Bildschirms zu bleiben, da sie von vorne und hinten angreifen werden.

Section 4



1. Öffne zuerst die Munitionskisten, da sich darin Raketen befinden, mit denen du die ABC-Roboter vernichten kannst. Schieße aber nicht planlos auf die Roboter, sondern ziele sehr genau, da du keine Raketen verschwenden darfst.



2. Hast du dann die zwei ABC-Roboter auf der linken Seite des Gerüsts zerstört, dann springst du rennend nach drüben zu den nächsten beiden. Diese kannst du auf die gleiche Weise vernichten wie die ersten beiden. Danach erscheint der Ausgang direkt unter der obersten Plattform.



BATMAN AND ROBIN

Jetzt kannst du entweder als Batman oder als Robin antreten bzw. sogar beide zusammen spielen, um die Bösewichte von Gotham City zu besiegen.

Stage 1 - Happy Birthday To Me



1. Auf deinem Weg wirst du über eine Menge Abfalleimer stolpern, die Power-Ups und viele andere Goodies für Batman und Robin enthalten. Nach der ersten Eimerreihe beginnt der Angriff der Schergen des Jokers. All die Männer in den gestreiften Hemden und einem Clownshut auf dem Kopf kann man mit einem einzigen Schlag aus dem Weg schaffen.



3. Der Screen wird jetzt direkt vor der Gotham City Bank stoppen, du solltest also auf einen Angriff von mehreren großen Bankräubern gefaßt sein. Man braucht drei Schläge, um diese Typen zu erledigen. Anschließend wirst du von einer Gruppe Bankräuber, Schergen und Clowns attackiert, die mit Kanonen bewaffnet sind.



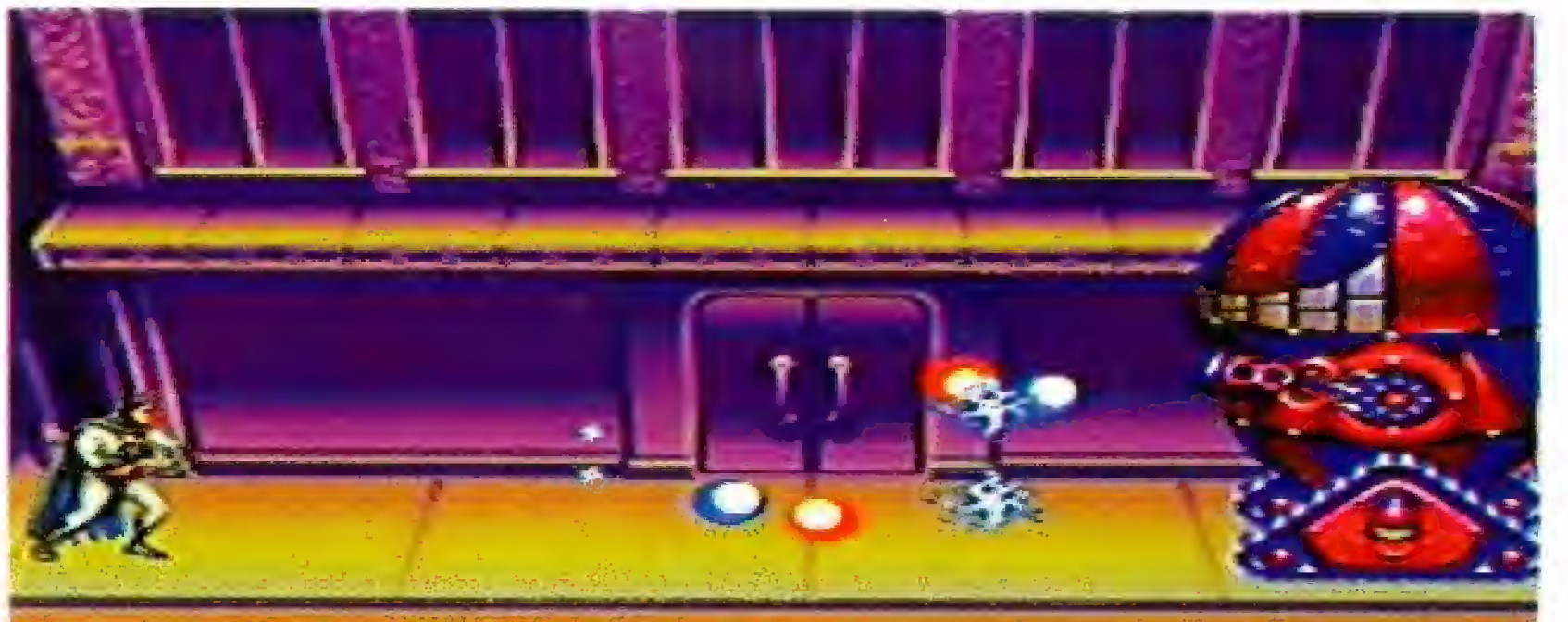
5. Wenn du die Ketten von der Maschine abgesprengt hast, bleibt das Gefährt in der Bildschirmmitte stehen. Um es in die Luft zu jagen, zielst du auf den unteren Part. Die Maschine wird im Uhrzeigersinn auf dich feuern (12 Uhr, 3 Uhr, 6 Uhr, 9 Uhr).



7. Jetzt kommst du in die Edelsteinausstellung. Der Ort wimmelt von Jokers Schergen. Beim Eintreten in das Gebäude wirst du von Spielzeug-Helikopter-Schwärmen angegriffen. Stelle dich in die Mitte des Screens und schieße sie ab, und zwar so viele wie möglich. Diejenigen, die du nicht erwischst, werden dich im Tiefflug von links oder rechts attackieren.



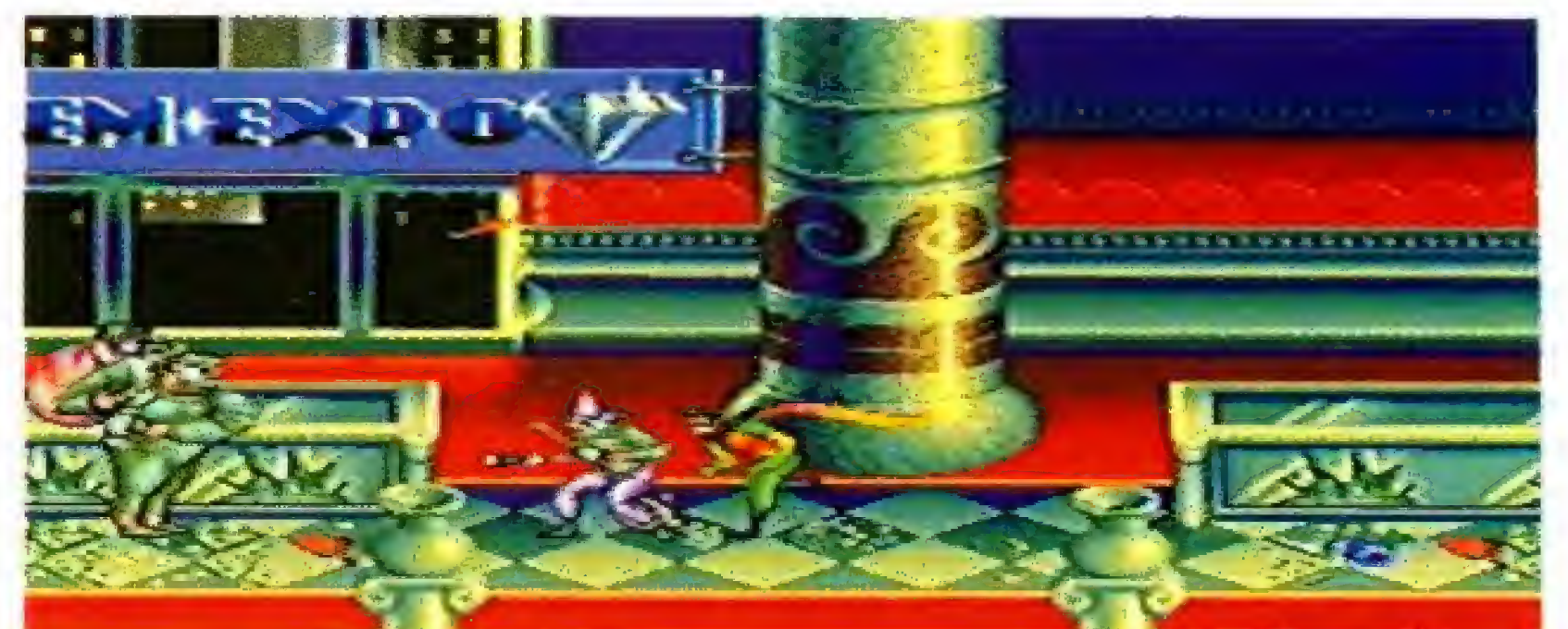
2. Wenn der Screen anhält, steht Batman oder Robin links oder rechts von der Mitte, als er von oben und unten durch eine Horde von Jokers Schergen angegriffen wird. Dies passiert recht oft, durchsuche also alle Abfalleimer nach Power-Ups, weil du ohne sie kaum eine Chance hast weiterzukommen.



4. Jetzt triffst du auf Jokers Panzerwagen. Du solltest erst herabspringen und auf die Ketten feuern, dann auf sein recht sporadisches Kanonenfeuer achten. Um seiner ersten Salve zu entgehen, duckst du dich in der Ecke, und bei der zweiten Salve stellst du dich in die rechte obere Ecke.



6. Jetzt taucht der Joker oben aus der Maschine auf, von wo aus er Bomben auf dich wirft. Diesen kannst du leicht aus dem Weg gehen, wenn du auf dem Boden bleibst und auf den Joker schießt. Paß auf, denn die Maschine hüpf gelegentlich über den Screen, und dann fliegt der Joker davon.



8. Wenn der Screen stoppt, wirst du immer wieder von je einem Schergen angegriffen. Stelle dich in die Mitte des Screens und werfe deine Waffe von links nach rechts. Auf diese Weise kannst du einen Großteil der Schergen ausschalten.



BATMAN AND ROBIN



9. Jetzt wirst du den Joker wieder treffen. Versuche, auf den niedrigeren Levels zu bleiben, so daß du die herabfallenden Bomben rechtzeitig erkennen kannst. Wenn der Joker in die Ecke fliegt, schießt du deine Waffe diagonal zu ihm hinüber ab, und nach ein paar Attacken sollte er die Beine in die Hand nehmen.



10. Nach dieser Schlacht greifen dich wieder Schwärme von Spielzeug-Helikoptern an, allerdings haben es diesmal nur wenige Hubschrauber wirklich auf dich abgesehen. Trotzdem solltest du versuchen, alle vom Himmel zu holen, da sie ausnahmslos Energieherzen enthalten.



11. Wenn du diesmal den Joker triffst, solltest du mit deiner Attacke warten, bis die Energieleiste deiner Waffe ganz aufgeladen ist. Nach etwa drei Angriffen nach dieser Methode fliegt der Joker wieder davon.



12. Der Kran im Hintergrund läßt das Dach des Gebäudes einstürzen, und du mußt dich vor den herabfallenden Trümmern in acht nehmen. Dann dreht sich der Kran, und der Joker taucht für einen weiteren Angriff auf. Um ihn zu treffen und dem Kran zu entgehen, mußt du von links nach rechts rennen und diagonal zu ihm nach oben schießen.



13. Jetzt befindest du dich hinten auf einem fahrenden Lastwagen. Während du dich zum Ende des Konvois vorarbeitest, stolperst du über ein paar Geschenke, die Power-Ups enthalten. Ein Stück weiter auf der Straße findest du dich auf einem leeren Anhänger wieder, und von rechts fliegen massenweise Ballons mit Minen auf dich zu. Was du auch tust, höre nicht mir dem Schießen auf.



14. Auf der nächsten Containergruppe bekommst du es wieder mit den Spielzeug-Hubschraubern zu tun, aber diesmal fliegen sie lediglich mit hoher Geschwindigkeit über den Screen. Der einzige Weg für dich, hier durchzukommen, ist, unten zu bleiben und die beiden Chopper abzuschießen, die sich auf gleicher Höhe mit dir befinden.



15. Der Joker wird dich nun von oben aus seinem Heißluftballon heraus angreifen. Dabei verwendet er zwei Taktiken: zum einem streift er mit dem Korb seines Ballons über den Anhänger und zwingt dich dadurch, hineinzuspringen, zum anderen hüpf er mit seinem Ballon so über den Anhänger, daß dir gerade genug Platz bleibt, unten durchzurennen.



16. Um den Ballon zu beschädigen, mußt du den Korb mit dem lachenden Gesicht treffen, aber seine Angriffe nehmen an Härte zu. Als nächstes wird er über dir schweben und Ballons mit Minen auf dich herabwerfen. Du darfst dich nicht vom Fleck rühren und mußt schnell nach oben feuern, um die Luft zu reinigen.



BATMAN AND ROBIN

Stage 2 - Two-Sided Story



1. Nun fällst du auf einen Lift, der in den Türmen von Gotham auf dem Weg nach oben ist. Dort triffst du zwei Two Face-Schergen. Während du nach oben fährst, lassen sich die beiden an den Kabeln auf die Plattform hinabgleiten, einer von links und einer von rechts. Nimm dich des ersten an, um die Plattform zu erreichen.



3. Hier triffst du Two Face zum ersten Mal, und er bewirft dich gleich mit Dynamit. Er wirft es in einer geraden Linie, und du kannst ihm ausweichen, wenn du die Lücken in der Mitte und an den beiden Enden der Linie nutzt.



5. Wenn du die Turmspitze erreicht hast, triffst du den schwerbewaffneten Two Faces Blimp. Du solltest dir einen Geschützturm nach dem anderen vornehmen. Das ist nicht leicht, da der Blimp von Seite zu Seite schwingt und du schwerem Kanonenfeuer ausweichen mußt.



7. Jetzt fliegst du im Bat-Plane über Gotham City hinweg. Der Himmel wird schwer bewacht durch die Männer von Two Face, und die erste Verteidigungslinie besteht aus Helikoptern. Diese Hubschrauber feuern Raketen auf dich ab, aber wenn du es schaffst, hinter sie zu kommen, kannst du dem Bombardement entgehen.



2. Während du dich im Tower weiter nach oben bewegst, greifen dich einige größere Schergen an, indem sie von der Mitte des Screens auf dich zuspringen. Um dir das Leben zu erleichtern, solltest du nach oben schießen, wenn du an ihnen vorbeikommst. Auf diese Weise kannst du einen, wenn nicht sogar beide Schergen erledigen, bevor du sie siehst.



4. Jetzt mußt du im Tower weiter nach oben steigen, aber diesmal hast du es mit beiden Arten von Schergen zu tun. Als ob das noch nicht genug wäre, werfen die in der Mitte auch noch mit Ölfässern nach dir.



6. Nachdem du einige zerstört hast, erscheint Two Face selbst. Er ist wieder mit Dynamit bewaffnet; wenn das Dynamit diesmal auf eine Plattform auftrifft, wird eine Seite der Plattform wegbrechen. Um den Blimp zu erledigen, mußt du in die Mitte dorthin feuern, wo all die Geschütztürme sind.

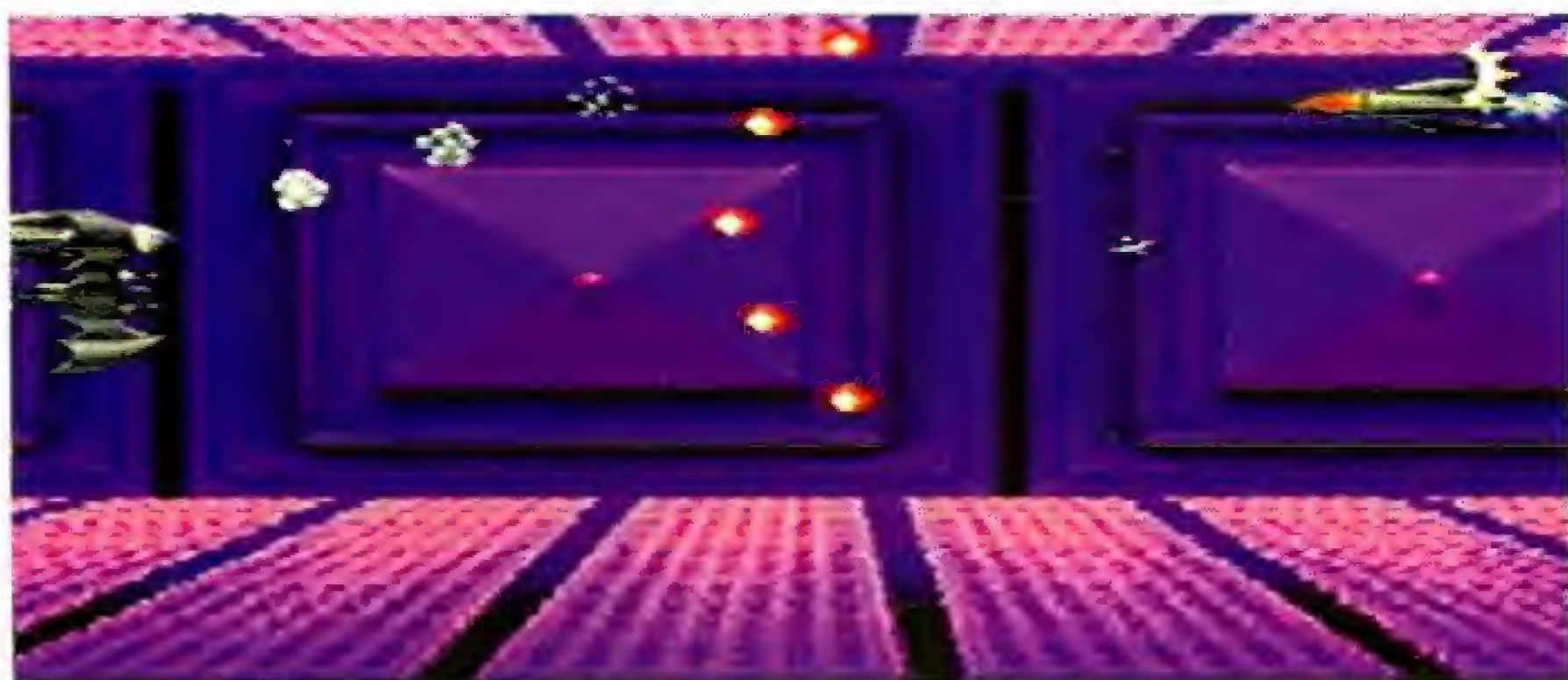
Action Replay Code

Unendliche Leben

FFF6570002



BATMAN AND ROBIN



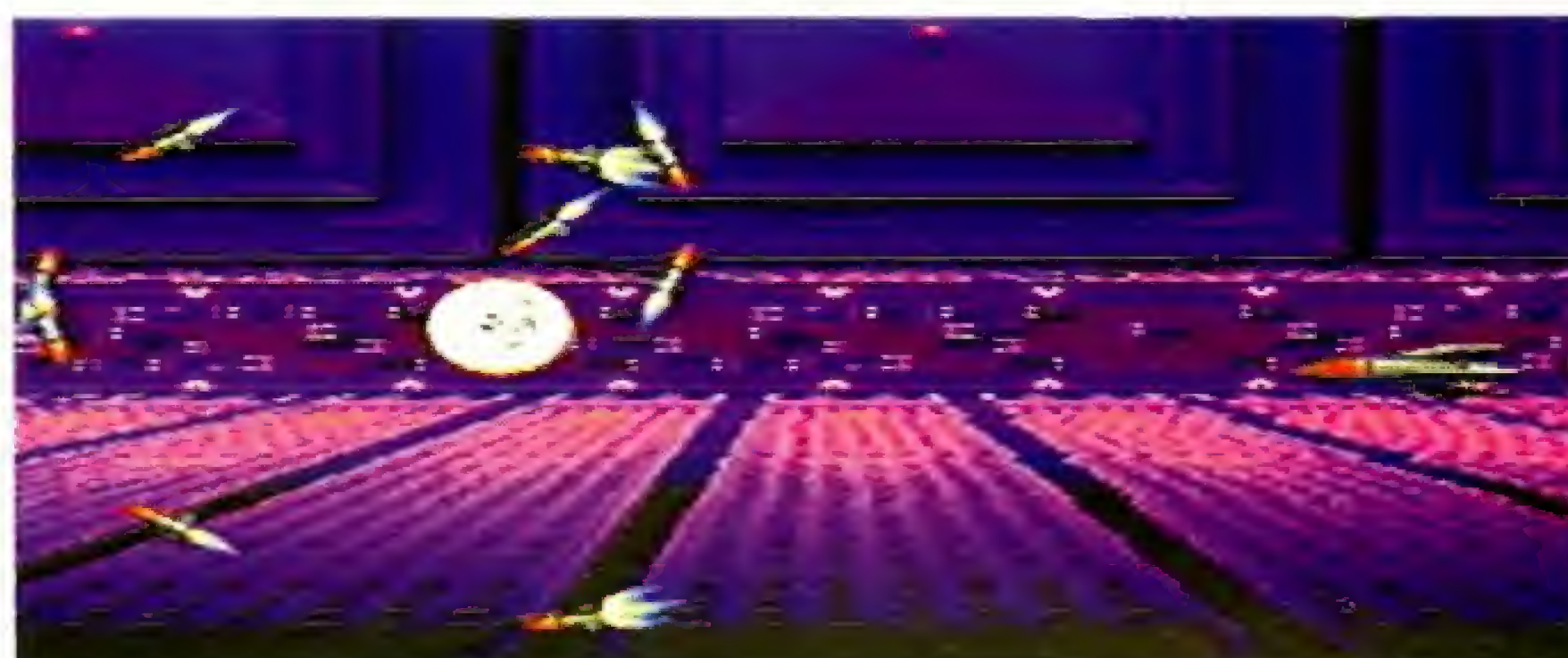
8. Ein Stück weiter wirst du von einigen größeren Missiles attackiert. Wenn du sie nicht rechtzeitig abschießt, explodieren sie und decken dich mit einem Kugelhagel ein.



9. Immer wenn du diese kleinen Flugzeuge siehst, solltest du sie alle abschießen, da sie Power Ups für deinen Flieger enthalten. Die Maschinen bewegen sich zwei- bis dreimal im Zickzack über den Screen, so daß du genügend Zeit hast, sie alle zu erwischen.



10. Dieses Flugzeug kann nicht abgeschossen werden, aber es wird dich rammen und Minen abwerfen. Diese Minen sind hitzesuchend und folgen dir über den Bildschirm, bis du sie abschießt. Sei schnell, sonst ist der Screen bald voll von ihnen.



11. Wieder die Missiles, und auch hier gilt wieder dasselbe wie oben: du mußt sie abknallen, bevor sie explodieren, weil jede von ihnen vier hitzesuchende Missiles enthält. Du wirst es sehr schwer haben, wenn du sie nicht sofort vom Himmel holst.



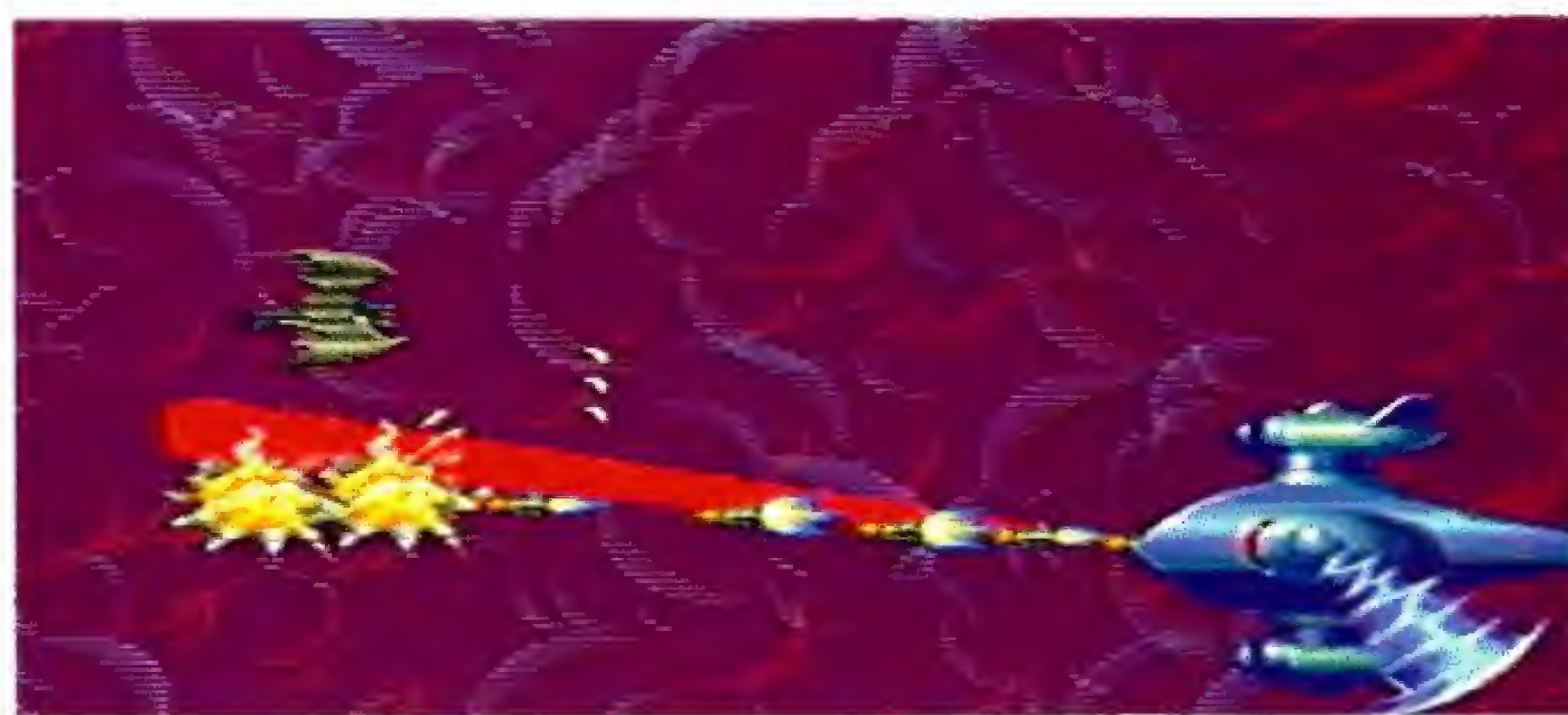
12. Nun triffst du den Mid-Level-Boss. Um ihn zu erledigen, mußt du dich auf die Maschinengewehre links und rechts sowie auf den Raketenlauncher in der Mitte des Helikopters konzentrieren.



13. Wenn du alle Kanonen zerstört hast, ist der Hubschrauber schutzlos, aber er wird versuchen, dich zu rammen. Fliege also um den Heli herum, um einem Zusammenstoß zu entgehen.



14. In der Mitte des Schiffs findest du eine große Satellitenschüssel, die sofort das Feuer auf dich eröffnet. Zerstöre zunächst all die anderen Kanonen und Raketenlauncher und konzentriere dich dann auf die Satellitenschüssel.



15. Two Faces' Hubschrauber ist mit einem Hochleistungs-Suchscheinwerfer ausgestattet, und jedesmal wenn die Farbe des Lichts wechselt, ändert sich auch Two Faces' Taktik. Zuerst greift er mit doppeltem Maschinengewehrfeuer an, dann mit Raketenschnellfeuer und schließlich mit einem Streuschuß über den ganzen Bildschirm. Du mußt all dem ausweichen, um eine Chance zu bekommen, ihn abzuschießen.



BATMAN AND ROBIN

Stage 3 - Tea Time



1. Nun jagst du den Mad Hatter durch die Wonderland-Studios. Achte hier zunächst auf die Lichter an den Stangen über dir, die, sobald du vorbeiläufst, umkippen und eine explosive Ladung abwerfen. Wenn dann die elektrischen Puppen angreifen, dann bleibe am besten stehen und feuere kontinuierlich auf sie.



2. Ein wenig weiter stoppt dann das Scrolling, und links und rechts von dir fallen zwei Kisten herab. Hier kommen zwei Reihen Elektropuppen heraus. Danach springen die Kisten umher und verteilen überall ihre Puppen.



3. Deren Angriffe werden immer schneller und gefährlicher. Sie formieren sich zu Kreisen und rollen so auf dich zu. Mit einigen Schlägen und Tritten kannst du diese Räder jedoch wieder auseinandertreiben.



4. Gleich nach den Puppen folgen einige explodierende Kaninchen. Sie springen mindestens zweimal und explodieren dann meist genau so, daß du verletzt wirst.



5. Sobald diese Kiste vor dir herabfällt, solltest du dich in die Mitte des Screens stellen. Nun schießst du diagonal nach oben in die Elektropuppen. Da alle Puppen und Kaninchen genau in deine Schußbahn springen, brauchst du nur weiter draufloszufeuern.



6. Jetzt folgt ein Angriff von zwei sehr großen Reihen von Puppen. Versuche sie schnell zu zerstören, da die Puppen sonst auseinanderpringen und du dich einzeln mit ihnen abgeben mußt.



7. Danach kämpfst du gegen die Cheshire-Katze. Ihre Angriffe erfolgen schnell. Zuerst schlägt sie beide Tatzen nacheinander und dann beide zusammen nach dir. Dabei kommen Blitze von der Decke, denen du ausweichen mußt. Schlägt du sie links, so kommt der Blitz von links nach rechts und umgekehrt.



8. In der Mitte bist du vor der nun folgenden Laserattacke sicher. Sie schießt wieder von links nach rechts. Die Katze kriegt du nur dann klein, wenn du ihr 99 mal auf die Nase gehauen hast. Da du jedoch kein Zeitlimit hast, kannst du dies in aller Ruhe machen.



BATMAN AND ROBIN



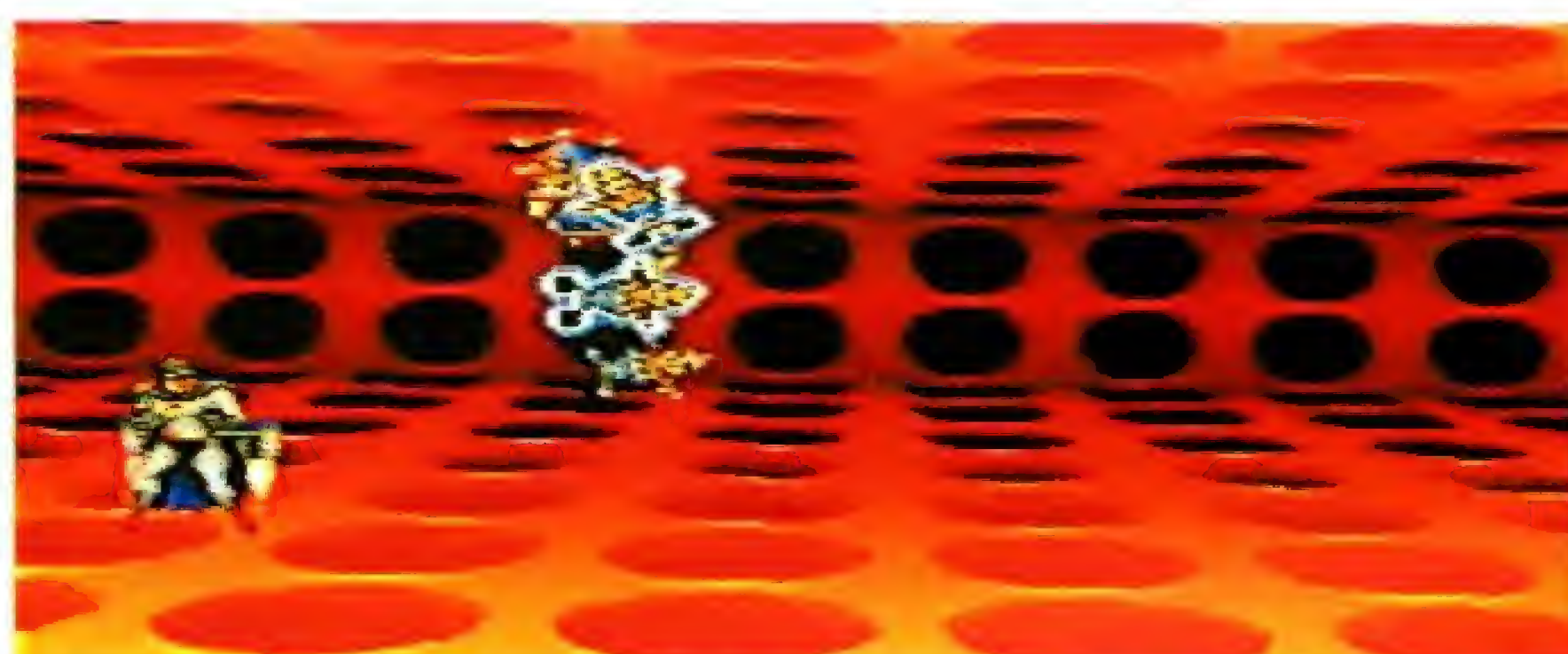
9. Batman ist jetzt im Wonderland. Um an den mit Blütenstaub schießenden Pflanzen vorbeizukommen, mußt du warten, bis sie damit aufhören und dann auf sie springen. Nun wartest du, bis die nächste aufhört und springst dann auf sie, bevor deine wieder anfängt.



10. Etwas weiter fängt dann Tweedle Dum am oberen Rand damit an, eine Reihe Elektropuppen über den Bildschirm zu verteilen. Schieße hier am besten auf den Tweedle Dum am oberen Rand. Dadurch werden auch all die Puppen von ihm zerstört und ein Power-Up bleibt zurück.



11. Beim mechanischen Tweedle Dee muß Batman nun den Kopf oder den Brustkorb erwischen, um Treffer zu landen. Tweedle Dee springt auf Batman zu. Dies jedoch so hoch, daß Batman jederzeit unter ihm hindurchlaufen und seine Attacken fortsetzen kann. Wiederhole diese Methode, bis dein Gegner zerstört ist.



12. Batman fliegt als nächstes mit einem Raketenrucksack durch eine enge Passage und wird von Tweedle Dum und einer Unmenge von Puppen angegriffen. Tweedle Dum läßt wieder ein Power-Up zurück, wenn du ihn vernichtet hast. Die Puppen zerstörst du wieder am besten, wenn sie im Kreis oder in Reihe fliegen, da sie sich danach wieder aufsplitten.



13. Mad Hatters Teeparty ist der nächste Schauplatz. Achte auf die Teetassen und die Zuckerschüssel. Die Teetasse zerschießt du am besten aus sicherer Entfernung und die Zuckerschüssel kannst du aus der Nähe mit ein paar Tritten in Stücke schlagen.



14. Bei deinem ersten direkten Treffen mit dem Mad Hatter erscheint er in einem riesigen Hut und wirft Bomben nach dir. Sobald er nun oben aus seinem Hut herauschaut, solltest du ihn mit deiner Batwaffe attackieren, bis er das Weite sucht.



15. Im Laufe des Kampfes wird dann der Boden unter deinen Füßen schneller, und es erscheinen Spielkarten. Diesen mußt du nach links oder rechts ausweichen, kannst aber auch über sie hinwegspringen, damit sie dich nicht erwischen.



16. Etwas später verschwindet dann der große Hut. Nun sind breite Mauern aus Spielkarten über den Boden gespannt, und es wird noch schneller. Am besten hältst du hier das Spiel ab und zu an und schaust dir erst einmal an, wo die nächsten Karten stehen. So kannst du eine richtige Route planen.



CLOCKWORK KNIGHT

Chelsea die Spielzeugprinzessin ist entführt worden. Es ist die Aufgabe von Sir Tongara de Pepperrouchau, sie zu finden und in den Spielzeugschrank zurückzubringen.

Betsys Zimmer - erster Abschnitt



1. Wenn du die Lifts erreichst, fährst du nach oben und springst nach links auf das Dino-Skelett. Halte dich weiter links, bis du zu der Schachtel am Ende kommst. Öffne sie und springe hinein. Tongara gelangt nun in einen Geheimraum.



2. Sammle in dem Raum alle Imperialen Kronen und den versteckten Schlüssel am Fuß der Lifts ein. Danach gehst du nach rechts, bis du die Ausgangsschachtel findest.



3. Nach dem Verlassen des Geheimraums nimmst du den Lift nach oben, wo du zu deiner Linken noch mehr Kronen finden wirst. Sie liegen bei einem weiteren Dino-Skelett.



4. Ganz oben am Screen, rechts von den Lifts, findest du ein Extra-Leben. Um es zu bekommen, rennst du und springst vom Lift, wenn er seine höchste Position erreicht hat. Dadurch solltest du genügend Höhe und Schwung haben, um an es heranzukommen.

Zweiter Abschnitt



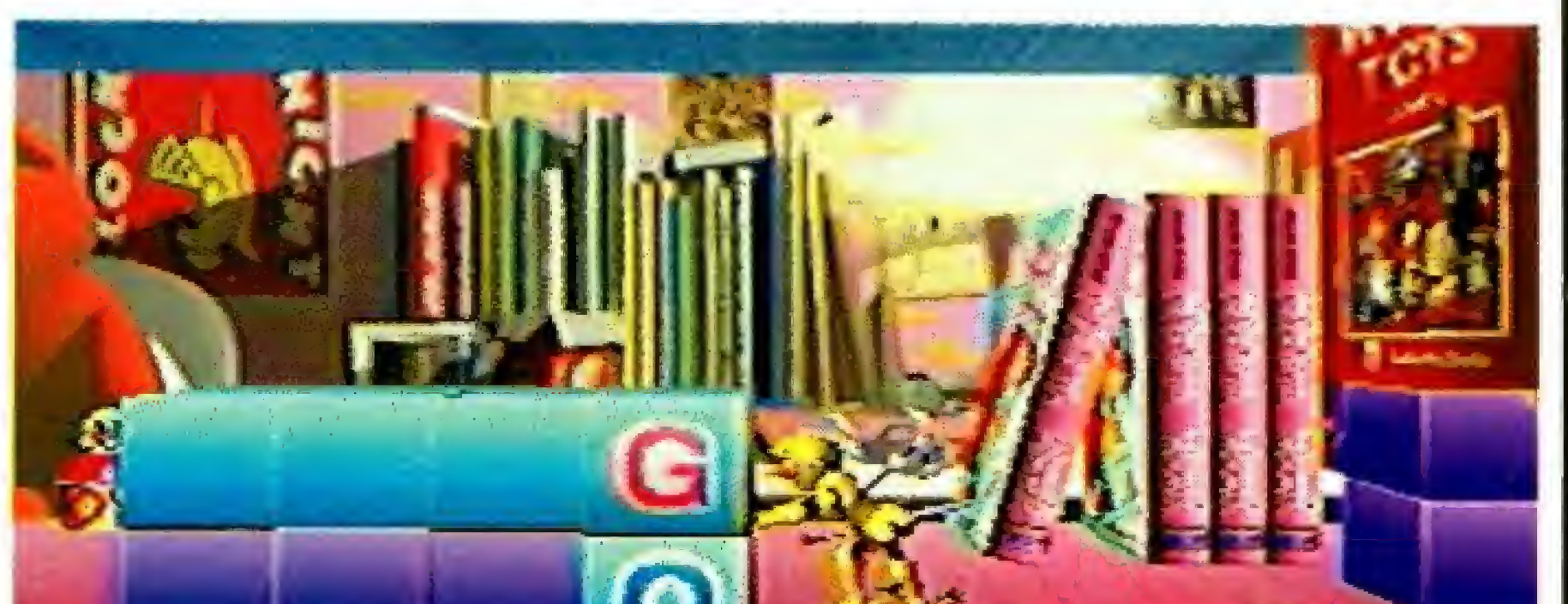
1. Am Anfang dieses Levels gibt es herabfallende Schachteln, die dazu benutzt werden können, um höhere Vorsprünge zu erreichen. Laufe und springe links von der ersten Box. Dadurch bekommst du genug Höhe, um auf den Sims zu gelangen und die zahlreichen Kronen einzusammeln.



2. Der Vorsprung nach den Schachteln kann für einen Sprint genutzt werden, um auf den Rücken einer Giraffe zu springen. Dort wird der Ritter eine Reihe von Uhren finden, die seiner früheren Uhr wertvolle Zeit zufügen.



3. Wenn du aus der Schachtel den Geheimraum betrittst, gehst du links und sammelst die Imperialen Kronen ein. Die hunderlichen Blöcke können aus dem Weg geschoben werden.



4. Achte auf die Punch-Boxen und warte, bis die Luft rein ist, bevor du auf die Bücher hinaufkletterst. Dort findest du Extra-Energie in Form eines Schlüssels. Wenn du ihn eingesammelt hast, hältst du dich rechts Richtung Ausgangsbox.



CLOCKWORK KNIGHT



5. Nach der Rückkehr zu dem Hauptraum findest du Pa Zurs Kugel zwischen zwei Säulen aus Blöcken. Sammle sie ein, indem du dich niederbückst und sie mit deinem Schlüssel aufspießt.



6. Wenn du einmal unbesiegbar bist, springst du auf die Blocks und läufst zu den Springfröschen. Die Kugel wird dich schützen, und wenn du dir den Weg freigemacht hast, ist der Zugang zu dem Schlüssel unter den Blöcken einfach.



7. Tongara kann die Bücher erklimmen, wenn er die herumliegenden Blöcke an sie heranschiebt. Springe von den Blöcken auf die Bücher und sammle die zahlreich vorhandenen Uhren ein.



8. Wenn du die rutschenden Bücher erreichst, blockierst du sie mit den anderen Blöcken. So kann unser Ritter sicher passieren und in den nächsten Level gelangen.

Top Hat Boss



1. Attackiere die Spielzeugpuppe, wenn sie aus dem Hut herausgekommen ist. Jeder Schlag, den du ausführst, während sie sich im Hut befindet oder der Hut davorsteht, ist für die Katz. Außerdem gerät Tongara dadurch in gefährliche Situationen.



2. Hüte dich vor dem Hutangriff aus der Luft; wenn der Ritter an den Tischkanten entlangläuft, ist er sicher. Sei aber jederzeit bereit, wieder in die Mitte zu rennen, denn das ist die einzige Möglichkeit, die Puppe zu erwischen, wenn sie den Hut verläßt.



3. Greife den rollenden Kopf nur an, wenn er grau ist. Attackierst du ihn, während er farbig ist, rollt er ganz schnell auf dich zu und macht es dir schwierig, eine sichere Position einzunehmen.



4. Greife weiter an, bis die Puppe explodiert. Es sieht mehrmals so aus, als ob die Puppe aufgeben würde, aber sie ist dann trotzdem noch in der Lage, Tongara Schaden zuzufügen.



CLOCKWORK KNIGHT

Roulette



1. Du brauchst ein scharfes Auge für das Roulette. Ein paar Versuche sind o.k., aber treibe es nicht zu weit, denn die Gewinnchancen werden schlechter und das Rad dreht sich schneller.



2. Wenn sich mehrere Gewinnboxen nebeneinander befinden, solltest du ein Auge auf die mittlere werfen. Auf diese Weise bleibst du im richtigen Bereich, um die anderen Boxen auszuprobieren, auch wenn du die erste Box aus den Augen verlierst.

Kevins Zimmer - erster Abschnitt



1. Benutze am Anfang die Football-Eier, um die purpurnen, herumspringenden Spielzeuge anzugreifen. Es ist schwierig, ihnen aus dem Weg zu gehen, bleibe also zurück und werfe den Football in dem Moment, in dem das Spielzeug landet.



2. Wenn du eine Spalte hinunterstürzt, benutzt du schnell die kleinen Furchen auf beiden Seiten, um wieder nach oben zu klettern. Einige der Spalten haben einen Boden, gerate also nicht in Panik. Warte, bis du landest und springe dann von Furche zu Furche.



3. Schiebe die gelben Batterien in die grauen Batteriebehälter, dann werden sie die Kräne antreiben. Mit den Kränen kann man die Schachteln wegschaffen, die den Weg nach unten blockieren.



4. Der zweite Kran wird eine Spalte öffnen, die Tongara zu einer Reihe von Uhren führt. Sammle sie ein und halte dich rechts, bis du die nächste gelbe Batterie und den Batteriebehälter findest.



5. Schiebe die Batterie in die Box und dann die andere Batterie auf die Schachtel, die von dem Kran herabhängt. Wenn das erledigt ist, platzierst du den Ritter auch auf der Box.



6. Von der Box aus springst du auf die Spitze des Krans, und du wirst an den oberen Rand des Bildschirms transportiert. Wenn du dich ganz oben auf dem Kran befindest, kannst du dort die Imperialen Kronen einsammeln.



CLOCKWORK KNIGHT



7. Wenn du auf der anderen Seite bist, schiebst du die Batterie vom Kran herunter und in den grauen Batteriebehälter neben dem Zug. Jetzt hat der Zug Strom, und du kannst an Bord springen.



8. Auf der anderen Seite findest du einen Geheimraum. Gehe hinein und lade den Roboter auf, so daß er dich auf die andere Seite trägt. Sammle unterwegs die Kronen oben am Screen ein.



9. Nahe dem Ausgang mußt du eine weitere Batterie in einen Behälter schieben. Dies wird ein übles Spielzeug in Gang setzen, das die Schachtel bewacht, und außerdem deinem Ritter einen Energieschlüssel verleihen.



10. Um dem Wächter zu entgehen, springst du über ihn und die Box hinweg, dann auf ihn drauf. Bevor du landest, wird das Spielzeug zurückschießen und dir Platz lassen, um die Ausgangsbox zu öffnen und zu entkommen.



11. Du kannst auch einen anderen Weg zum Ausgang nehmen. Anstatt mit dem Zug zu fahren, kannst du dich auch von einem Kran auf dem niedrigeren Level absetzen lassen. Dieser Weg ist weniger gefährvoll und bietet weniger Goodies.



12. Auf der unteren Route kannst du die meisten Feinde mit Hilfe des Bowling-Affen eliminieren. Platziere die Batterie in dem Behälter und springe dann auf den gelben Knopf, um die Bewegung zu aktivieren.

Zweiter Abschnitt



1. Platziere die Batterie in dem Behälter und springe auf den Zug. Benutze deinen Schlüssel, um die Barrieren zu öffnen, die den Weg versperren. Wenn du das erste Mal danebentrist, wird der Zug zu seinem Ausgangspunkt zurückkehren, und du kannst es noch einmal versuchen.



2. Der Zug wird unter verschiedenen Objekten hindurchfahren, d. h. du mußt dich bei einigen bücken und über die anderen drüberspringen. Sei sehr vorsichtig, um mit dem Zug Schritt zu halten, da du sonst durch die Schienen fällst.



NEU



SEGA

Beilage **SEGA** Magazine

SATURN MAGAZIN

3. Ausgabe
Oktober '95

CAPCOMS SATURN-DEBÜT



STREET- FIGHTER THE MOVIE

Das Spiel zum Kino-Film!

BRANDHEISS!

WING ARMS

3D-Action im Jet!

VIRTUA FIGHTER II

Das Beat 'em Up-Kultspiel

CLOCKWORK KNIGHT II

Der Plattform-Hit



BUG!

Das geniale 3D-Jump & Run!



PEBBLE BEACH GOLF

Besser als EAs
legendäres
PGA Golf?



MYST

Das Adventure
mit den besten
Grafiken!

COMPUTEC
VERLAG



©1995 SEGA CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

RE S P E C T

900 TIMES MORE POWERFUL THAN 16 BIT.
HIGH END - ENTERTAINMENT BY SEGA.



VON 0 AUF 100?

Schon lange bevor der Sega Saturn in Deutschland veröffentlicht wurde, stellte sich so mancher Sega-Experte die bange Frage, ob er sich wohl gut verkaufen würde. Nun ist es aber klar: Sega ist mit dem Saturn ein toller Erfolg gelungen, der alle Erwartungen übertroffen hat. Alle Geräte waren nach drei Wochen komplett ausverkauft, und ebenso viele wurden schon wieder im voraus geordert. Eigentlich kein Wunder, der Saturn kostet einen Bruchteil eines Pentium PCs und bietet Spiele, die in dieser Qualität nicht auf dem

Bürohengst machbar sind. Das beweisen wir mit dieser Ausgabe des Saturn Magazins deutlich! Gute Unterhaltung!

Hans Ippisch

Hans Ippisch, Leitender Redakteur

SPECIALS



Wie gut wird Virtua Fighter II wirklich?

VIRTUA FIGHTER II05
Spektakuläre Bilder aus Japan!

WING ARMS04
3D-Action im Kampffjet.

PREVIEWS



Tolles Preview zu Clockwork Knight II!

CLOCKWORK KNIGHT II06
Darum ist es noch besser!

MYST08
Adventurespaß mit tollen Grafiken!

REVIEWS



Bug!, das erste 3D-Jump & Run der Welt!

BUG!10
3-Seiten-Megatest!

CYBER SPEEDWAY13
Renn-Action für 2 Spieler!

PEBBLE BEACH GOLF14
Anspruchsvolles Golfspiel.

SHINOBI X15
Plattform-Kost alter Schule.

STREET FIGHTER THE MOVIE ..09
Besser als im Kino?

Die Hits der Leser



Der Rennspielhit von AM2 ist berechtigterweise das Lieblingsspiel unserer Leser!

1. (Neu)	Daytona USA	90%	1
2. (Neu)	Virtua Fighter	87%	1
3. (Neu)	Panzer Dragoon	91%	1
4. (Neu)	Int. Victory Goal	85%	1
5. (Neu)	Clockwork Knight	75%	1

Die Redaktionswünsche



Nachdem wir die erste Version von Sega Rally gesehen haben, zählen wir die Tage bis zum Release!

1. (Neu)	Sega Rally	Rennspiel	1
2. (Neu)	Virtua Fighter II	Beat 'em Up	1
3. (Neu)	Wing Commander III	Action	1
4. (Neu)	FIFA Soccer '96	Sportspiel	1
5. (Neu)	NBA Jam T. E.	Sportspiel	1

Mach mit!

Eure Meinung ist gefragt! Schickt eine Postkarte, auf der ihr eure fünf aktuellen Lieblingsspiele von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse.

SEGA Magazin
Kennwort: Saturn-Charts
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

SPECIAL

WING ARMS

Da Anhänger von actionlastigen Flugsimulationen auf dem Saturn bislang kaum auf ihre Kosten gekommen sind, schickt Sega nun gleich eine ganze Horde flinker Kampfflugzeuge gen Himmel!

Das spektakuläre Intro spart nicht mit aufwendig gerenderten Grafiken.



Verschiedene Außenansichten, wie beispielsweise von vorne, sorgen für einen guten Überblick (oben). Together we're strong! Eine ganze Formation sorgt für Unruhe (rechts)!



Dank der hervorragenden 3D-Fähigkeit der 32 Bit-Maschine dürfen sich nun auch Simulationsfreaks auf eine Reihe interessanter Spiele freuen, wie es sie bislang nur auf dem PC gab. Mickrige Vektor-Simulationen wie F15 Strike Eagle auf dem Mega Drive gehören endgültig der Vergangenheit an. Was nun möglich ist, beweist die sehr frühe Vorabversion von Wing Arms, die wir für euch anspielen durften. Saturn-üblich gibt es zu Beginn ein extrem beeindruckendes Full Motion Video-Intro mit actionreichen Kampfszenen und Landschaftsaufnahmen zu sehen, die direkt aus einem Hollywood-Streifen stammen

könnten. Entsprechend motiviert darf der Spieler anschließend in die Rolle eines wagemutigen Piloten schlüpfen, wofür im Hauptmenü gleich acht verschiedene Flugzeuge zur Auswahl stehen. Darunter befinden sich sowohl Düsenjets als auch langsame Propellermaschinen, die allesamt unterschiedliche Cockpits und Bewaffnung zu bieten haben. Befindet man sich erstmal in der Luft, kann man auch die verschiedenen Außenansichten aktivieren, wodurch man die Gegner besser im Blickfeld hat. Generell überzeugt die 3D-Grafik mit flüssiger Darstellung, interessanten Wolkeneffekten und feinen Texturen. Gegnerische Flugzeuge sind

meist in ganzen Formationen anzutreffen, während man Schiffen und auf Inseln platzierten Flaks einzeln zu Leibe rücken darf. Vom Gameplay her läßt sich Wing Arms am ehesten mit Thunderhawk vergleichen, d. h. man hat weniger damit zu kämpfen, das Flugzeug überhaupt in der Luft zu halten, sondern kann sich voll und ganz auf das Kampfgeschehen konzentrieren. Verpaßt man dem 3D-Teil nun noch das passende Ambiente mit abwechslungsreichen Missionen, ansteigendem Schwierigkeitsgrad und einer Portion Spannung, könnte Wing Arms zum echten Hit werden.

Hans Ippisch ■

VIRTUA FIGHTER II

Langsam, aber sicher verfällt die Saturn-Fangemeinde in eine Virtua Fighter-Hysterie. Nie zuvor waren Beat 'em Up-Spiele so realistisch und fesselnd. Kann nun AM2 mit Virtua Fighter II die Meßlatte abermals höher setzen?

Der Spielautomatenknaller Virtua Fighter II gilt als das definitiv beste Beat 'em Up, das es derzeit gibt. Im Vergleich zum Vorgänger ist nicht nur die Grafik um ein ganzes Stück sehenswerter geworden, sondern man paßte auch die Stärken der einzelnen Fighter aneinander an, spendierte ihnen neue Special Moves und baute zwei neue Kämpfer ein. Neben den acht bekannten Helden treten nun noch der 1979 geborene High School-Absolvent Lion und der ewige Trunkenbold Shun an, der mit seinen 83 Jahren der älteste Teilnehmer ist. Shun ist gleichzeitig auch der unterhaltsamste Kämpfer, denn er überrascht mit recht eigenwilligen Aktionen. So kann es schon einmal passieren, daß er einen Schluck aus der Pule nimmt, anstatt dem Gegner einen Finishing Move zu verpassen. Wenn er gar keine Lust mehr hat, legt er sich einfach flach auf den Boden. Der noch junge Franzose

Der Auswahlscreen bietet nun nicht nur zehn Kämpfer, sondern wurde auch grafisch neu gestaltet (unten).

Lion hat die reinste Bodybuilder-Figur und tritt den Gegnern bevorzugt in den Rücken. Während die Figuren noch detaillierter und größer als in der Remix-Version sind, wurden die Hintergrundgrafiken nun mit spektakulären Landschaften und Gebäude versehen, die in perfekter 3D-Perspektive im Hintergrund vorbeisrollen. Am witzigsten ist die Schlägerei auf dem Floß, das über den See schippert und so verschiedene Hintergründe bietet. Die neueste Saturn-Version kann die hohen Erwartungen auf den ersten Blick abso-

lut erfüllen und muß keinen Vergleich mit dem Automaten scheuen. Was AM2 hier aus der Hardware herausholt, ist einfach sensationell. Echte Virtua Fighter-Fans werden nicht darum herumkommen, sich neben Virtua Fighter und Virtua Fighter Remix auch den spielerisch neugestalteten zweiten Teil zu holen!

Hans Ippisch ■

Die Textures haben gegenüber der Remix-Version nochmals eine Überarbeitung erfahren (unten).

Trunkenbold Shun und Jüngling Lion komplettieren die Fighter-Garde (unten).



Die gemächliche Floßfahrt ist das witzigste Szenario (oben rechts). Jacky in Best-form! Der riesige Tempel sieht besonders beeindruckend aus (rechts).



CLOCKWORK KNIGHT II

Rekordverdächtig: Bereits acht Monate nach dem japanischen Release schickt Sega seinen Spielzeug-Ritter erneut ins Jump & Run-lastige Rennen.



Clockwork Knight ist zwar ein höchst vergnüglicher Vertreter des Jump & Run-Genres, der Silberling hatte jedoch auch zwei entscheidende Schwächen: Das Spiel ist zu leicht und entschieden zu kurz geraten, denn bereits nach gut einer Stunde Spielzeit dürfte selbst bei einem mittelbegabten Joypad-Helden der letzte Endgegner die Waffen strecken. Der Grund für dieses allzu kurze Jump & Run-Vergnügen war schlichtweg Zeitmangel, denn die Entwickler waren damals gezwungen, das Game bis zum Release des Saturns fertigzustellen und konnten

daher einen Teil ihrer Ideen nicht mehr einbringen. Mit dem erstaunlich schnell nachgeschobenen zweiten Teil soll der putzige Ritter nun doch noch den Sprung in die Riege der Videospiel-Superstars schaffen, und um es vorwegzunehmen: die Chancen dafür stehen sehr gut, denn der Nachzügler ist in allen Belangen eine Klasse besser als sein Vorgänger.

Überraschungen en masse!

Der zweite Teil beginnt exakt da, wo der erste aufgehört hat, sprich beim finalen Endgegner-Fight gegen den wildgewordenen Computer (keine Panik, die Blechbüchse ist diesmal sehr leicht zu besiegen). Danach bleibt jedoch keine Zeit für eine Verschnaufpause, denn kurz darauf wird die blonde Maid Chelsea schon wieder von bösen Schergen entführt, und so muß sich der Ritter Tongara erneut auf den beschwerlichen Weg durch das gesamte Haus machen.

Am eigentlichen Spielprinzip hat sich so gut wie



Dank der Größe muß man Such-Aktionen auf einem hohen Spielzeuggerüst durchführen.

nichts verändert. Nach wie vor wandert ihr hüpfenderweise mit dem Clockwork Knight durch sechs mehrfach unterteilte Levels, um am Ende jeweils einen grimmigen Zimmer-Wärter zu eliminieren. Zur Verteidigung dient euch wiederum ein Schlüssel, der nicht nur zuschlagen, sondern auch Kisten oder andere Gegenstände öffnen kann. Die spielerischen Veränderungen liegen eher im Detail. So könnt ihr beispielsweise in jedem Abschnitt neuerdings vier Spielkarten entdecken, um so ein weiteres Freile-



Das Spiel beginnt überraschenderweise mit dem finalen Endgegner des ersten Teils.



3D TOTAL!



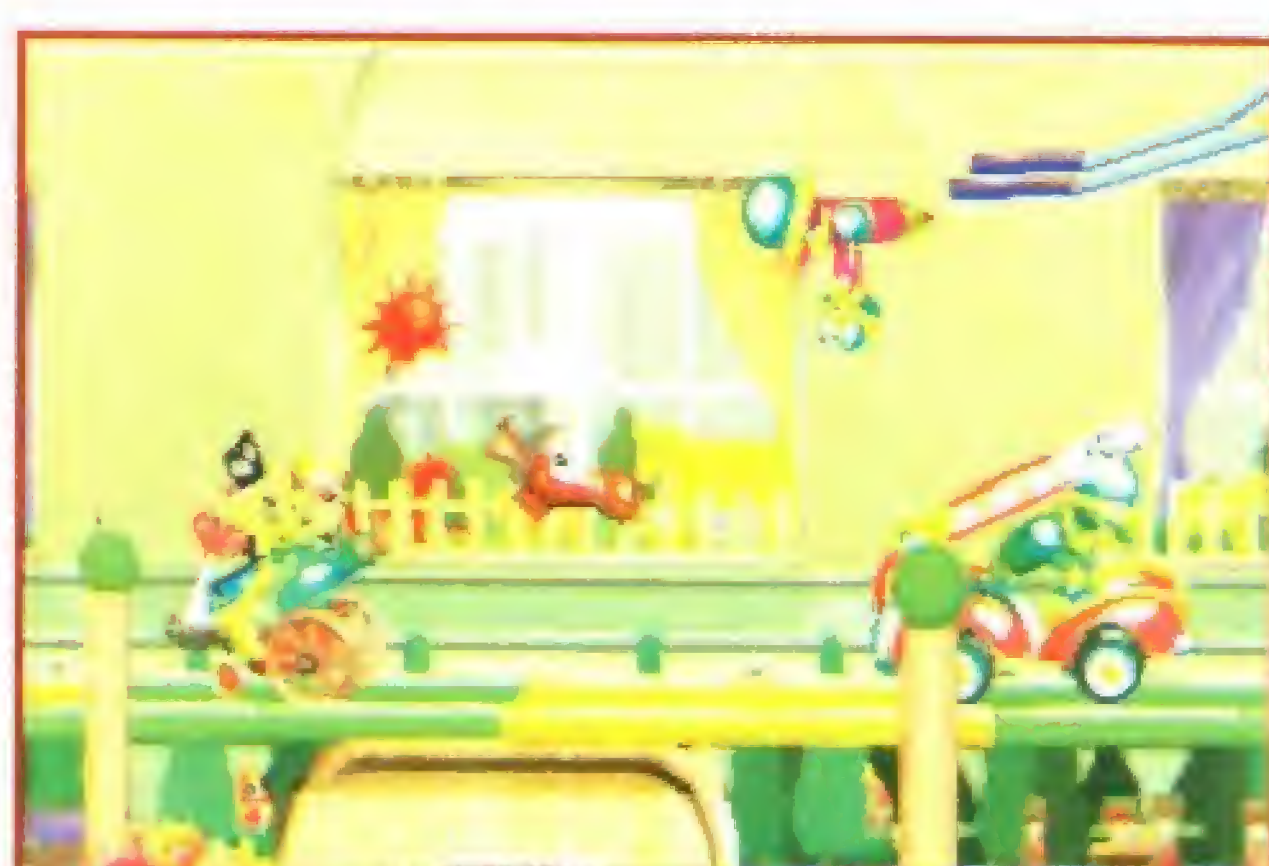
Der erste Abschnitt wartet mit einem coolen Effekt auf. Wenn ihr durch das kleine Spielzeughaus in der Ecke geht, dreht sich der Bildschirm plötzlich mit, so daß der Eindruck entsteht, daß euer Held eine 90 Grad-Drehung vollführt.



Genial: Durch Kanonenschüsse könnt ihr im zweiten Level bei Bedarf die Spielebene wechseln.



Die Eier dienen nicht nur als Wurfgeschosse, sie bergen auch nützliche Items.



Das chaotische Pferderennen auf Schienen ist optisch wie spielerisch ein absoluter Hochgenuß.



Um eine weitere Chance zu erhalten, müßt ihr diesmal auf einen vorgegebenen Buchstaben hüpfen.

ben zu ergattern. Die Verbesserungen gegenüber dem Original sind vor allem rein technischer Natur, angefangen vom Helden-Sprite, der nicht nur größer geworden ist, sondern seine Bewegungen auch eleganter vollführt, über die farbenprächtigen Edel-Hintergrundgrafiken bis hin zu den umwerfenden 3D-Effekten. Kurzum: Die Grafik von Clockwork Knight II ist schlichtweg gigantisch und übertrifft das Original um Längen. Auch das Leveldesign hinterläßt bereits jetzt schon einen abwechslungsreicheren

Eindruck. So reitet ihr beispielsweise im zweiten Abschnitt auf einem Spielzeugpferd über ein Schienengerüst und müßt dabei reaktionsschnell hüpfen, schlagen und zudem Kurskorrekturen vornehmen. Zudem dürfen sich Profizocker mit einer Spürnase freuen; Clockwork Knight II bietet nämlich wesentlich größere Abschnitte und einen deutlich erhöhten Schwierigkeitsgrad. Für mich eines der Jump & Run-Highlights des Jahres!

Hans Ippisch ■



Im ellenlangen Intro tritt die komplette Spielzeug-Garde als lateinamerikanische Kapelle auf. Neben einer hinreißenden Musik seht ihr während des Vorspanns noch mal einige Spielszenen aus dem ersten Teil.

Facts



Titel:	Clockwork Knight II
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Release:	Winter
Levels:	18+
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Besonderheiten:	Jump & Run auf mehreren Spielebenen, spektakuläre 3D-Effekte, minutenlanges Intro

First Look

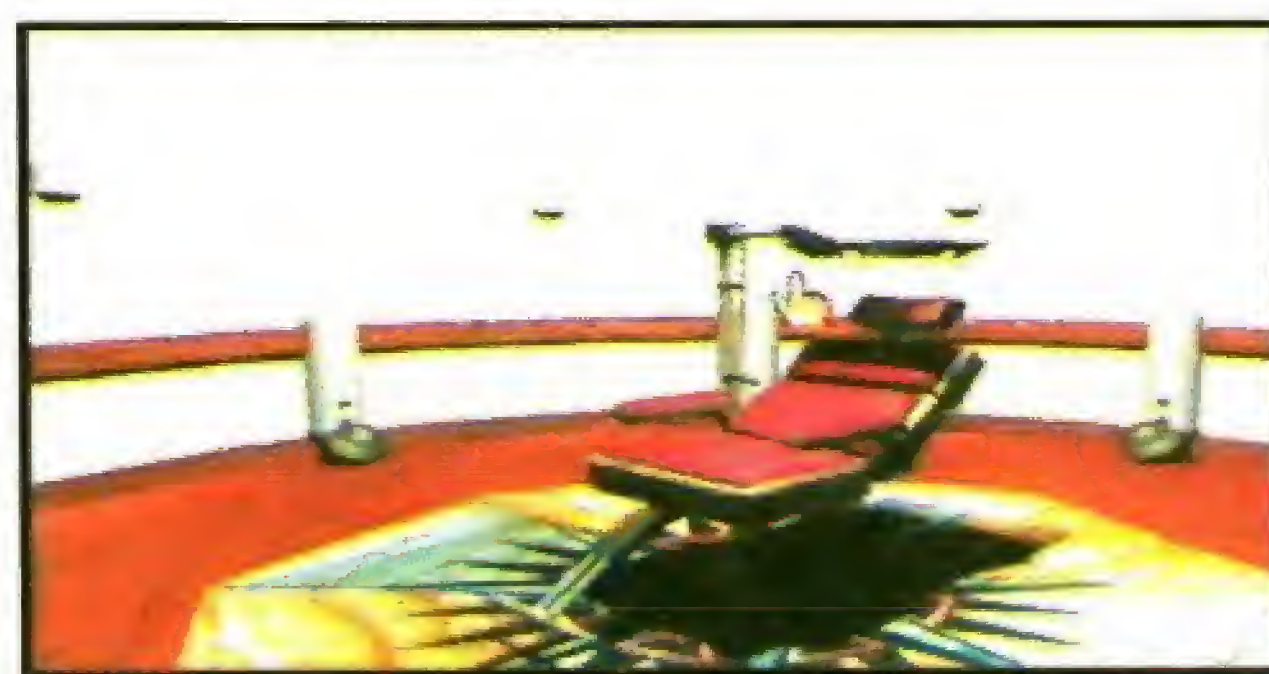
Erst im zweiten Teil dreht der Clockwork Knight so richtig auf. Bombastische Grafik-Effekte im Sekundentakt, malerische Hintergrundgrafiken und das spitzenmäßige Leveldesign lassen den Spieler förmlich vor dem Bildschirm kleben. Das Sequel ist zudem umfangreicher und schwieriger als das Erstlingswerk. Wer auf der Suche nach einem echten Grafikfeuerwerk mit abwechslungsreichen Spielideen ist, muß bei Clockwork Knight II einfach zugreifen. Solche Spiele zeigen, was auf 32 Bit möglich! Das Spiel begeistert jung und alt gleichermaßen!

MYST

Freunde phantasievoller Adventures dürfen sich auf eine erstklassige Umsetzung des Grafik-Adventures Myst freuen, das in der PC-Welt nicht umsonst als Referenztitel gilt.

Für Konsolen-User dürfte das Gameplay von Myst ziemlich ungewöhnlich sein. Man hat keinen richtigen Auftrag, muß sich nicht durch einzelne Levels kämpfen und wird nicht ständig von irgendwelchen bösen Buben bedroht. In Myst durchstreift man eine Phantasiewelt des „Schriftstellers“ Atrus, der die besondere Fähigkeit besitzt, Welten durch das Beschreiben in Büchern existent werden zu lassen. Da man sich wohl zu sehr mit der Lektüre eines seiner Werke beschäftigt, landet man wie von Geisterhand in eben dieser Welt und fragt sich, was hier vorgeht. Im Laufe des Spiels klickt man sich dann durch die

In Myst verzichtet man auf flüssiges Scrolling und blendet stattdessen Bilder ein (rechts). Wer die Rätsel lösen will, sollte an den Bücher-schränken nicht vorbeigehen (unten)!



Während man sich durch die Landschaft klickt, bekommt man geniale Lichteffekte zu sehen (oben).

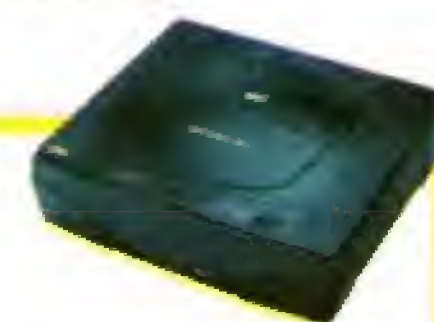
Landschaften und Gebäude, welche allesamt mit hervorragenden Fantasy-Grafiken dargestellt werden, untersucht herumliegende Gegenstände und Bücher, bekommt bei deren Aufblättern tolle Videos zu sehen und erfährt nach und nach, was eigentlich zu tun ist. Man muß versuchen, den verschollenen Atrus und seine beiden Söhne wieder zu vereinen, um in die Realität zurückkehren zu können. Bis man zu dieser Erkenntnis gelangt, muß man allerdings eine Reihe kniffliger Rätsel an Dutzenden von verschiedenen Orten lösen. Die Grafiken sind weder animiert noch werden sie gescrollt oder sonstwie verändert, in klassischer Textad-

Die surrealistischen Grafiken von Myst sind wirklich einzigartig.

venture-Art werden sie nacheinander angezeigt, wobei man mittels einer kleinen Hand vorgeben kann, was man berührt oder wohin man als nächstes geht. Bei näherer Betrachtung wird natürlich auf ein entsprechend vergrößertes Bild geschaltet. Ein angenehmer Soundtrack und flinke Ladezeiten (pro Bild wenige Sekunden) runden die Umsetzung ab. Wer sich das Lieblingsspiel des Earthworm Jim-Erfinders Doug TenNapel nicht entgehen lassen will, muß zugreifen.

Hans Ippisch ■

Facts



Titel:	Myst
Genre:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Sega
Release:	Oktober
Levels:	–
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	exzellente PC-Umsetzung

First Look

Freunde ungewöhnlicher Spielideen, die vor knackigen Rätseln nicht zurückschrecken und ohne pausenlose Action leben können, werden von Myst hellauf begeistert sein.

STREET FIGHTER - THE MOVIE

Nach der mäßig erfolgreichen Filmversion des bekanntesten Prügelspiels aller Zeiten soll das gleichnamige Videospiel das angeschlagene Bild wieder geraderücken.



Der ultrastarke Captain Sawada ist der einzig neue Charakter im Feld (ganz oben). Schlagkombos sowie First- und Reverse Attacks werden durch einen eingblendeten Schriftzug angezeigt (oben).

Bei der Videospieladaption gingen die Macher keine Experimente ein und zogen stattdessen der letzten Version der Prügelserie, Super Street Fighter II Turbo, - allmählich dürften Capcom die Adjektive ausgehen - ein Digi-Gewand über. Insgesamt 14 Mitstreiter gehen an den Start: elf aus der Original-Crew (nur Dhalsim fehlt), Cammy und Dee Jay aus dem Super-Upgrade sowie der brandneue Charakter Captain Sawada. Am bewährten Spielprinzip hat sich absolut nichts verändert, wobei nur dem Spielhallengänger allerdings die neuen Super Moves bekannt sein dürften, die

ihr nur dann vollführen könnt, wenn sich eine spezielle Energieleiste gefüllt hat. Neben der normalen Street Battle-Option gibt es noch zwei weitere Spiel-Modi. Beim Movie Battle könnt ihr den Handlungsstrang des Films grob nachspielen und durch viele Zwischenbilder ein

bißchen Kino-Atmosphäre schnuppern. In der Trial Battle-Option müßt ihr euch mit lediglich einem Leben bei einem hohen Schwierigkeitsgrad möglichst weit durchkämpfen, wobei eure Kampfleistungen zum Abschluß mit Punkten bewertet werden.

Ulf Schneider ■

Word Up



Dieser Silberling ist im Prinzip nichts weiteres als Super Street Fighter II Turbo im Digi-Gewand. Dagegen wäre nichts einzuwenden, wenn die Technik nicht derart das Auge beleidigen würde. Den digitalisierten Sprites mangelt es unverständlicherweise an Farben, und die 2 Phasen-Animationen sehen unzeitgemäß aus. Fazit: Nur aufgrund der guten Spielbarkeit für SF II-Fans empfehlenswert.

Check Up



Titel:	Street Fighter - The Movie
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Acclaim/Capcom
Tel.:	---
Release:	Oktober
Preis:	DM 119,95
Spieler:	1-2
Levels:	14
Save Game:	-
Datenträger:	CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Besonderheiten:	digitalisierte Sprites der echten Schauspieler

Grafik 49%

Große, aber grobpixelige Sprites mit Sparanimationen, mäßiges Hintergrundlayout.

Sound 58%

Original-Filmmusik mit klassischem Einschlag, durchschnittliche Schlaggeräusche.

Gesamt 70%

Die Spielbarkeit geht in Ordnung, insgesamt jedoch keinesfalls 32 Bit-Qualität!

Insgesamt 14 Street Fighter gehen bei der Movie-Version an den Start.



BUG!



Nach einer ausschließlich japanischen Softwareflut für Segas neues Flaggschiff beginnt nun auch die amerikanische Abteilung, den Planeten mit Silberlingen zu füttern. Ihr erstes Inhouse-Produkt ist erfreulicherweise gleichzeitig eines der witzigsten und ungewöhnlichsten Hopseries des Jahres.

Nach dem kurzen, aber putzigen Intro werdet ihr Insekten fortan mit anderen Augen sehen, denn wer den putzigen Käfer Bug über den Screen wackeln sieht, wird sich beim nächsten Krabbelinsekt sicherlich zweimal überlegen, ob ein Besen das geeignete Mittel ist, den scheinbaren Plagegeist aus dem Haus zu vertreiben. Das Knuddel-Insekt Bug hat nämlich sämtliche Qualitäten eines neuen Superstars: ein originelles Design (das Knuddel-Sprite wurde komplett gerendert), zahlreiche witzige Animationsphasen sowie eine vorlaute Klappe, die ihr im Laufe des Spiels durch zahlreiche witzige Voice Samples live miterleben dürft. Beispielsweise kommentiert er das Eliminieren eines feindseligen Insekts mit einem knappen „See Ya!“. Doch angesichts der dreisten Ereignisse der jüngsten

Vergangenheit dürfte Bug eigentlich nichts zu lachen haben: Die Spinnenkönigin Queen Cadavra hat es nämlich auf seine komplette Familiensippe abgesehen und kurzerhand allesamt entführt. Völlig allein auf sich gestellt, muß sich der kleine Käfer nun in die artenreiche sowie gefährliche Insektenwelt begeben, um nach sechs mehrfach unterteilten Levels dem ekligen Achtbeiner im finalen Endkampf zu begegnen.

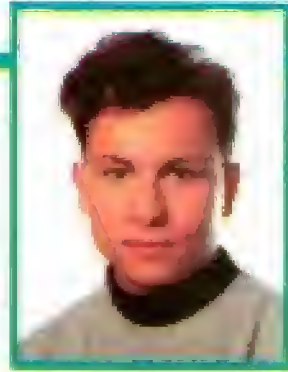
Die dritte Dimension

Auch bei Bug wird selbstverständlich gesprungen, was das Zeug hält, um sämtliche insektoiden Feinde mittels einer Sprung-Attacke zu eliminieren. Doch damit hören die Gemeinsamkeiten mit anderen Mainstream-Hop-

sereien auch schon fast auf. Bei Bug wurde nämlich die dritte Dimension mit ins Gameplay einbezogen, sprich, ihr könnt euren kleinen Helden in sämtliche vier Himmelsrichtungen steuern, statt euch wie gewohnt nur auf der horizontalen Ebene zu bewegen. Dieser dreidimensionale Effekt ist eine völlig neue Herausforderung für einen Sonic-gestählten Spieler, da bei den meisten Sprüngen ein gutes räumliches Denken vonnöten ist, um den Gegner präzise auf den Kopf zu tref-



Word Up



Volltreffer! Bei Bug verknüpften die Programmierer die 3D-Möglichkeiten des Saturns mit exzellentem Gameplay. Die dreidimensionale Hüpferei wurde einfallsreich und effektiv in Szene gesetzt und bietet darüber hinaus eine beeindruckende Technik mit witzigen Charakteren und abgefahrenen Voice-Samples. Lediglich vor dem harten Schwierigkeitsgrad, der viel Geduld vom Spieler verlangt, sei gewarnt. Ansonsten erhalten Uner-schrockene mit diesem Silberling Saturn-Spitzensoftware Marke „Made in USA“!



Schalter öffnen Tore, hinter denen sich begehrten Items befinden.

fen. Dementsprechend ungewöhnlich fiel auch das Leveldesign aus. In jedem - ungewöhnlich großen - Abschnitt läuft ihr auf meist schmalen Pfaden durch das 3D-Environment und könnt dabei, wie bereits erwähnt, auch die Tiefe des Raumes ausnutzen. Dank seiner Insektenbeine ist es an bestimmten Stellen sogar möglich, Wände hochzukraxeln, so daß ihr euren Helden mal zur Abwechslung von oben seht. In Sachen Pick Ups gibt sich der Silberling hingegen konventioneller: Energieauffüller (Bug Juice!) gehören ebenso zum Repertoire dazu wie Extraleben, diverse Extrawaffen, Unverwundbarkeits-Symbole sowie Silbermünzen. Letzteres ermöglicht euch den Zutritt zu einem von zahlreichen Bonusspielen. Geht mit der Münze einfach zur obercoolen Spinne Daddy-O-Longleg - man sagt, daß er der einzige noch lebende Ex-Mann von Queen Cadavra sei - und stellt euch einfach unter das Rohr, so daß ihr in die Bonusstage eingesaugt werdet. In der Bonusrunde ist es euer Ziel, möglichst viele Bug-Statuen einzusammeln, um eine weitere Chance zu erhalten. Eine weitere extra 3D-Bonusstage erwartet euch zudem, wenn ein

Endgegner am



Eine Dose Bug Juice füllt die Lebensenergie wieder auf.

Ende eines Levels die Segel streicht. Hier müßt ihr auf dem Rücken einer Libelle durch zahlreiche, auftauchende Ringe fliegen.

Grafischer Leckerbissen!

Die Optik von Bug unterstreicht noch einmal deutlich die 3D-Qualitäten des Saturns. Sobald ihr euch nämlich mit dem kleinen Helden in die Tiefe begeben, zoomen sämtliche Objekte



Die Abschnitte sind labyrinthartig aufgebaut und bieten eine Vielzahl an verschlungenen Wegen.



Im Splot-Level werdet ihr von schleimigen Kröten attackiert.

Alles unter einem Dach



Das übliche Intro (natürlich komplett gerendert) ist zwar verhältnismäßig kurz, durch seine lustigen Charaktere dafür aber um so witziger.





Vogelperspektive: An manchen Stellen läuft Bug auch munter die Wände hoch.



Die Grafik steigert sich von Level zu Level. Besonders schön: der Wüstenlevel.



Ein Fehlsprung ist tödlich: Jeder Level bietet viele freischwebende Plattformen, die teilweise sogar rotieren.



In einer Blase gefangen, schwebt Bug zu hochgelegenen Plattformen.

sehr flüssig heran, so daß der Levelaufbau erst Stück für Stück erkennbar wird. Dieser Effekt ist ziemlich beeindruckend, da man selbst kleine Feinde bereits aus der sicheren Distanz erkennen und dementsprechend seine Vorsichtsmaßnahmen treffen kann. Sämtliche feindlich gesinnten Charaktere wurden zudem von amerikanischen Designern liebevoll und mit Humor entwickelt. So werdet ihr beispielsweise von einer abgedrehten „B52“-Biene attackiert, die stets mit einer coolen Sonnenbrille sowie einem Stahlhelm durch die Lüfte schwebt. Zum Abschluß noch ein Wort zur Spielstandsicherung; der Backup Booster wird erst nach der Vollendung eines kompletten Levels aktiv, wobei es zur Belohnung lediglich drei weitere Continues gibt, d. h. ihr dürft nur dreimal euer Spiel bei einem höheren Level beginnen, ehe der Savepoint wieder komplett verschwindet.

Ulf Schneider ■

Individueller Blickwinkel



Der Bildschirmausschnitt paßt sich automatisch dem Spielgeschehen an. Blickt euer Held beispielsweise in eure Richtung, zoomt der Screen sofort in die Totale, während bei abgewendetem Kopf der Bildschirmausschnitt automatisch kleiner wird.

Check Up



Titel:	Bug!
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	September
Preis:	ca. DM 119,95
Spieler:	1
Levels:	18+
Save Game:	Nach jedem Level
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Sehr anspruchsvoll
Besonderheiten:	Dreidimensionales Jump & Run-Spiel, gerenderte Sprites, coole Voice Samples.

Grafik 86%

Komplettes 3D-Environment mit vielen optisch beeindruckenden Zoom-Effekten, lustige Charaktere im Render-Look.

Sound 74%

Fröhliche Musikuntermalung mit wechselnden Level-Themen, viele witzige Voice Samples des Hauptdarstellers.

Gesamt 88%

Alles was ein Jump & Run-Spiel braucht: ein beeindruckender technischer Rahmen, Innovativität durch den 3D-Aufbau, hoher Umfang sowie eine tadellose Spielbarkeit. Derzeit ganz klar das originellste Jump & Run weit und breit, das zum Kultspiel werden könnte.



Nur im Free Run-Modus stehen euch mehrere Fahrzeuge mit unterschiedlichen Werten zur Verfügung.



Im Story-Modus gibt es zwischen den Rennen einige hübsche Zwischenbilder zu bewundern.



CYBER SPEEDWAY

In einer fernen Zukunft liefern sich wagemutige Piloten in futuristischen Fahrzeugen gefährliche Rennen. Kann dieses Rennspiel Daytona USA paroli bieten?

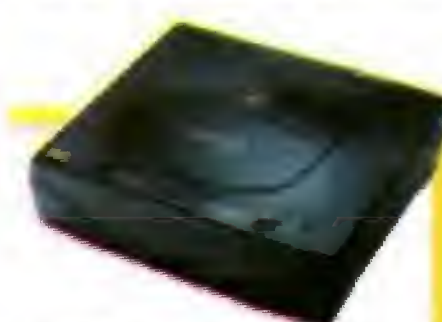
Das zweite Rennspiel für den Saturn unterscheidet sich vollkommen von Daytona USA. Gefahren wird nämlich nicht mit Stockcars, sondern mit einer Art Hovercraft (ähnlich dem Landspeeder aus Star Wars), das dank eingebauter Düsen über den Boden schwebt. Mit dieser

Technik ausgestattet, sind nicht nur extrem hohe Geschwindigkeiten möglich, sondern auch besonders spektakuläre Kurven-Turns. Damit das Fahrzeug auf der Strecke bleibt, benötigt man neben der Brems- und Beschleunigungstaste noch zusätzlich die L- und R-Knöpfe, um die Hovercraft-Fahrzeuge in den Kurzen „hineinzulegen“. Außerdem könnt ihr auf Knopfdruck noch eine von maximal fünf Raketen abfeuern, um die Konkurrenz unsanft von der Strecke zu befördern. Neben der Free Run-Option, wo ihr alleine oder zu zweit sämtliche Strecken befahren dürft (mit Ausnahme der finalen Extra-Strecke), gibt es noch einen Story-Modus, in dem ihr euch

durch gute Plazierungen für das nächste Rennen qualifizieren müßt. Durch den Backup-Booster werden sämtliche Bestzeiten im internen Speicher des Saturns festgehalten.

Ulf Schneider ■

Check Up



Titel:	Cyber Speedway
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	September
Preis:	DM 119,95
Spieler:	1-2
Levels:	11
Save Game:	Ja
Datenträger:	CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar, insgesamt moderat
Besonderheiten:	Unterstützt Saturn-Lenkrad, 3 Perspektiven

Grafik 79%

Schöne Texture-Landschaften mit einem schnellen Grafikaufbau.

Sound 64%

Einfallsloses Disco-Gedudel, etwas kraftlose Soundeffekte.

Gesamt 78%

Technisch saubere Highspeed-Raserei mit hohem Fun-Faktor, aber simplem Fahrverhalten.

Netter Effekt: Während ihr diese Brücke überquert, fliegt plötzlich ein großer Wurm über euch hinweg.

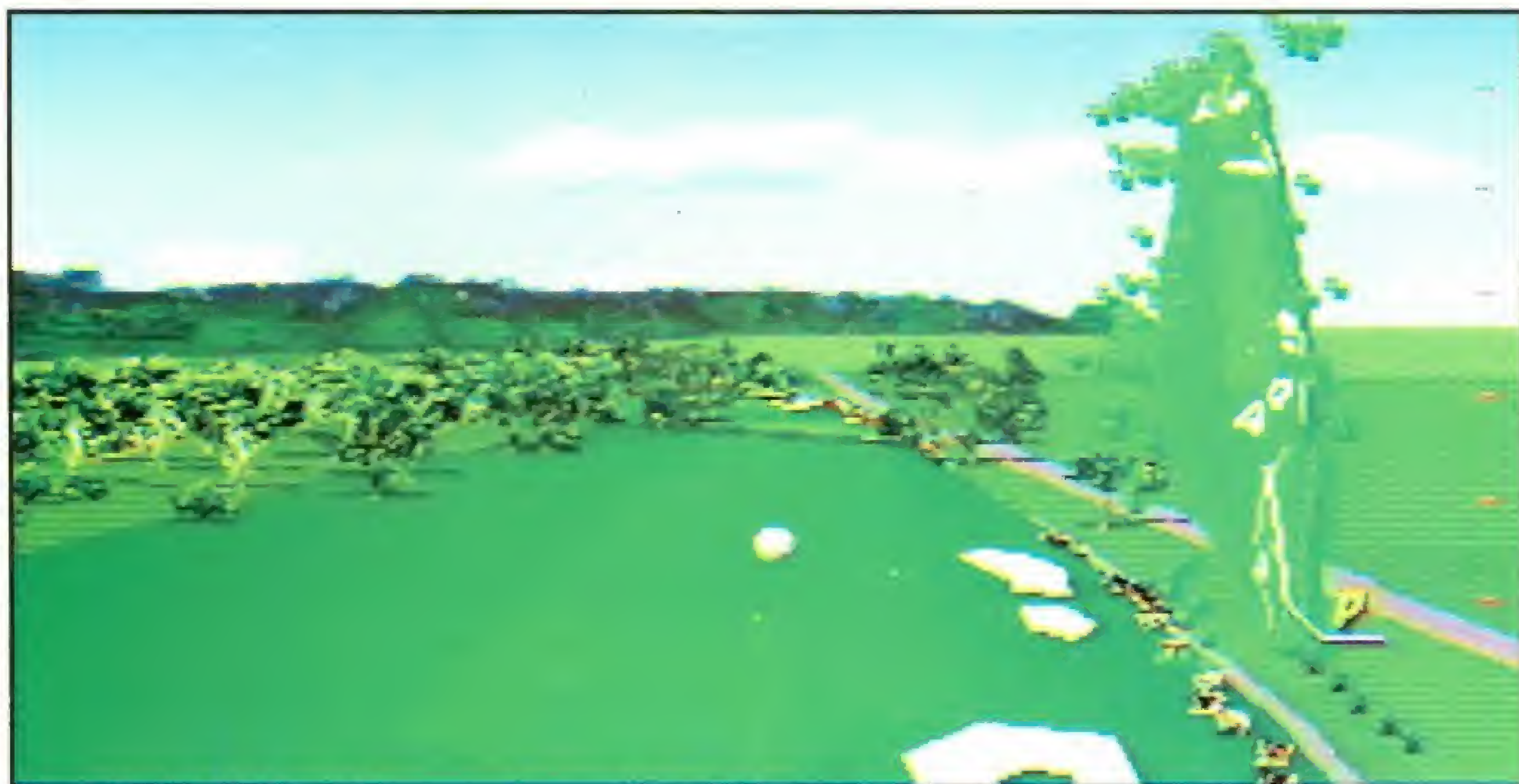


Word Up



Im puncto Gameplay kann dieser Titel Daytona USA nicht das Wasser reichen. Zwar sind die Fahrzeuge äußerst sensibel steuerbar, taktische Elemente wie bspw. kunstvolles Driften oder gekonnte Bremsmanöver fehlen jedoch vollständig. Trotzdem: Mit dem Lenkrad ausgestattet, macht es schlichtweg Laune, auf den elf Strecken ständig seine Top-Zeiten zu verbessern, zumal die schönen Texture-Landschaften sich sehr flüssig aufbauen.

PEBBLE BEACH GOLF



Auf Wunsch kann man den Flug des Balls in einer 3D-Sequenz mitverfolgen.

Endlich! PGA-verwöhnte Mega Drive-User werden sich schon längst nach dem ersten echten 32 Bit-Golfspiel sehnen, und das legt Sega nun in Form von Pebble Beach Golf vor.

Für das erste Saturn-Golfspiel ging man ganz auf Nummer sicher und orientierte sich stark an der legendären PGA Golf-Serie von Electronic Arts. Geschlagen wird



Beim Putten muß man wie gehabt auf die Gitteroberfläche achten, die Unebenheiten anzeigt.



Die Löcher werden von Stadler auf Wunsch genau beschrieben.

aus der bewährten 3D-Perspektive, die Schlägerauswahl, Fußstellung und Richtungsangabe erfolgt ähnlich wie in PGA-Golf und der schnell saussende Balken für die Schlagstärke wurde in einen Dreiviertel-Kreis gezwängt. Sogar das Putten erfolgt auf einer Gitteroberfläche. Eine Menge verschiedener Spielvarianten für 1 bis vier Spieler gibt es natürlich auch, wobei Spielstände mit der internen Batterie gespeichert werden können. Selbstverständlich bemühte man sich auch, das Ganze auf 32 Bit-Niveau zu bringen. In wunderschönen Videoclips kann man sich von Golfprofi Stadler jedes Loch detailliert vorstellen lassen, der Caddy reicht den gewählten Schläger wie in echt, und auf Wunsch darf man den Flug des Balles in einer speziellen 3D-Sequenz mitverfolgen, in der die Kamera hinter dem Ball herfliegt. Die 3D-Engine ist zwar nicht besonders spektakulär, erfüllt ihren Zweck jedoch sehr gut. Für Anfänger empfiehlt es sich übrigens, im reichhaltigen Optionsmenü

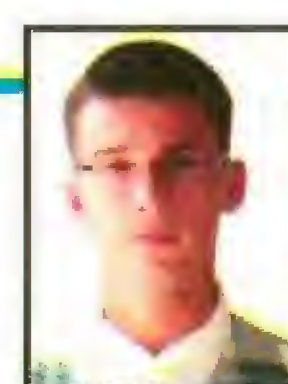


Der Abschlag erfolgt über den rechts oben eingeblendeten Kreis.

den Easy Shot-Modus anzuwählen. Bei besonders gut gelungenen Schlägen gibt Stadler übrigens schon einmal einen Kommentar ab. Der einzige echte Kritikpunkt ist, daß nur ein einziger Platz enthalten ist, doch der ist immerhin ziemlich abwechslungsreich!

Hans Ippisch ■

Word Up



Als eingefleischter PGA Golf-Anhänger war ich natürlich sehr kritisch, doch Pebble Beach Golf konnte mich überzeugen. Es ist gut spielbar, rundum sauber gelungen und bietet interessante 3D-Effekte. Nur ein Platz ist etwas wenig!

Check Up



Titel:	Pebble Beach Golf Links
Genre:	Golfspiel
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	September
Preis:	ca. DM 120,-
Spieler:	1-4
Levels:	9 Modi
Save Game:	Ja
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	mittel bis schwer
Besonderheiten:	3D-Ansichten, Videoclips

Grafik 75%

Die 3D-Ansicht ist sehr wirkungsvoll, könnte jedoch etwas eindrucksvoller aussehen. Die Videoclips sind toll gelungen!

Sound 75%

Ungewöhnliche CD-Musik, die für eine entspannte Atmosphäre sorgt. Dazu gibt's eingestreuete Kommentare.

Gesamt 80%

Insgesamt gesehen ein tadellos gelungenes Golfspiel, dem man nur ankreiden kann, daß es nur einen Platz mit 18 Löchern gibt. Spielspaß garantiert.

SHINOBI X

Daß der Saturn nicht nur 3D-Effekte beherrscht, sondern auch klassische 2D-Unterhaltung bieten kann, will Sega mit der Neuauflage des Klassikers Shinobi beweisen.



Aus einer brenzligen Situation kann man sich wie gehabt mittels eines Saltos flüchten.

Da werden Erinnerungen wach! Als Shinobi zum ersten Mal seine Salti schlug, wurde glatt neue Plattform-Begeisterung geweckt. Selbst im Tour-Video von Depeche Mode kam der damals aktuelle Shinobi-Automat zu Ehren. Nun schafft Joe Musashi alias Shinobi auch den Sprung in die neue 32 Bit-Welt, allerdings dürfte er dort bei weitem nicht mehr für so viel Aufsehen sorgen. Wie gehabt steuert man das säbelschwingende Sprite durch eine Vielzahl von abwechslungsreichen 2D-Levels, die allesamt mit komplett neuen Grafiken und Gegnern aufwarten können. Am Ende jeder Spielstufe wartet der obligatorische Obermottz, und dazwischen darf man sich mit effektiven Extras der zahlreichen Gegner erwehren. Die

Grafiken sind zwar ebenso wie die Animationen allesamt sauber gelungen, sorgen trotz einiger 3D-Effekte jedoch nicht für die ganz große Begeisterung. Ähnlich verhält es sich mit dem Gameplay, das in klassischer Art und Weise funktioniert. Man hüpf, weicht Wurfsternen aus, erreicht saltoschlagenderweise die nächste Plattform und versetzt den bösen Ninjas einen wirkungsvollen Hieb. Vor jedem Level gibt es nun zusätzlich noch einen echten Filmausschnitt zu sehen, der an typische fernöstliche Karatekloppereien erinnert und zeigt, was selbst ohne MPEG auf dem Saturn möglich ist. Echte Fans werden begeistert sein, aller anderen sollten einfach mal anspielen.

Hans Ippisch ■



Die Filmsequenzen vor jedem Level machen japanischen B-Movies alle Ehre und sorgen für Stimmung!

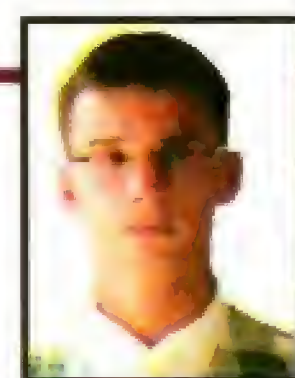


Die Laternen sollte man unbedingt umhauen, denn hier verstecken sich so manche Extras!



Die Gegner verschwinden immer in einer eindrucksvollen Explosion.

Word Up



Shinobi X ist zwar nicht ähnlich revolutionär wie die 3D-Kracher, bereichert das Saturn-Spielesortiment aber um ein sauber gemachtes Plattform-Spiel alter Tradition, das mit gewohntem Gameplay und guter Aufmachung überzeugt.

Check Up



Titel:	Shinobi X
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Tel.:	040-2270961
Release:	September
Preis:	ca. DM 120,-
Spieler:	1
Levels:	9
Save Game:	Continues
Datenträger:	1 CD-ROM
Schwierigkeitsgrad:	mittel bis schwer
Besonderheiten:	Videosequenzen en masse

Grafik 69%

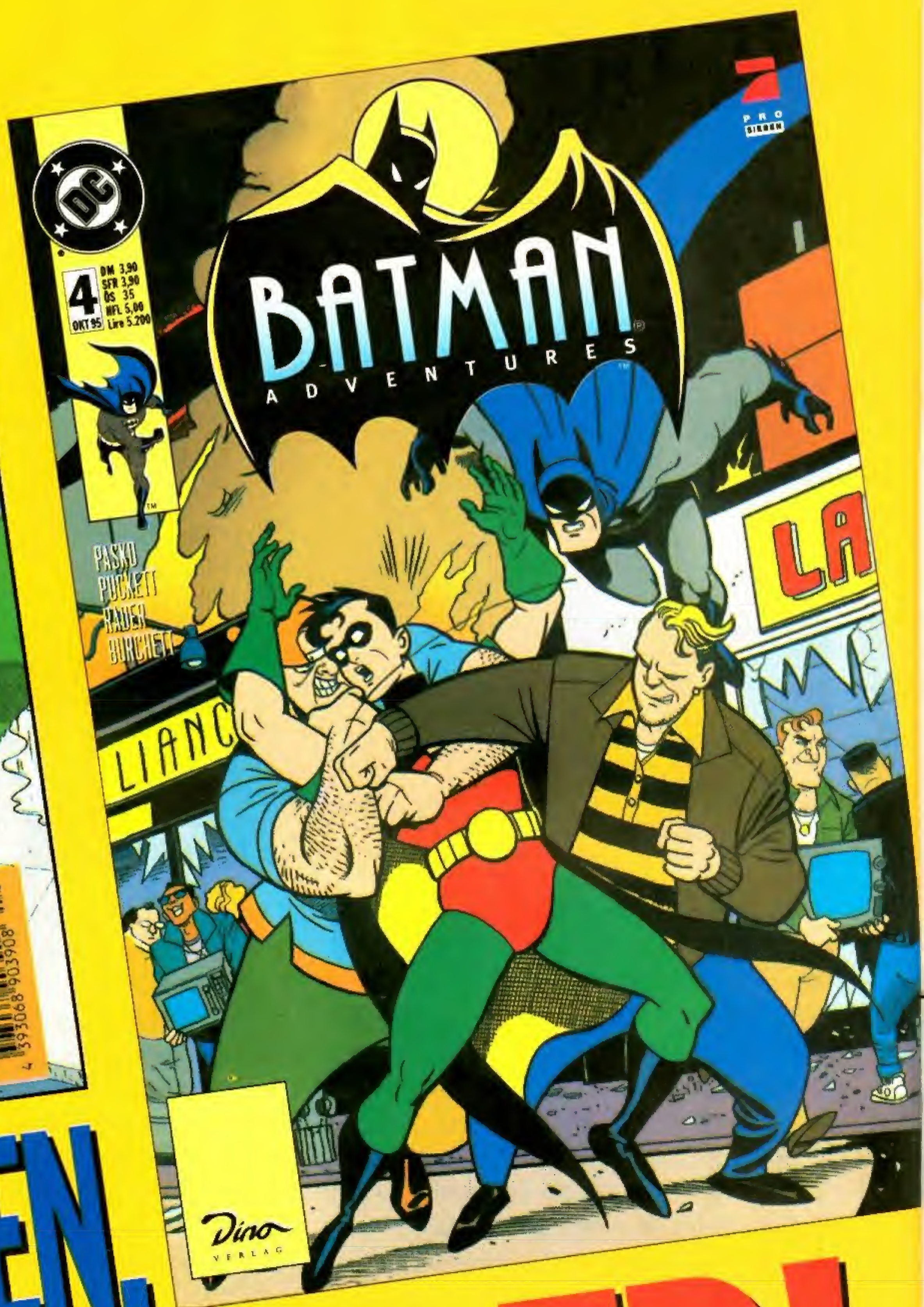
Die eigentlichen Levels sind sauber arrangiert und bieten teils recht schöne Effekte, können jedoch nicht begeistern.

Sound 70%

Rasante Soundtracks und hörenswerte Effekte.

Gesamt 70%

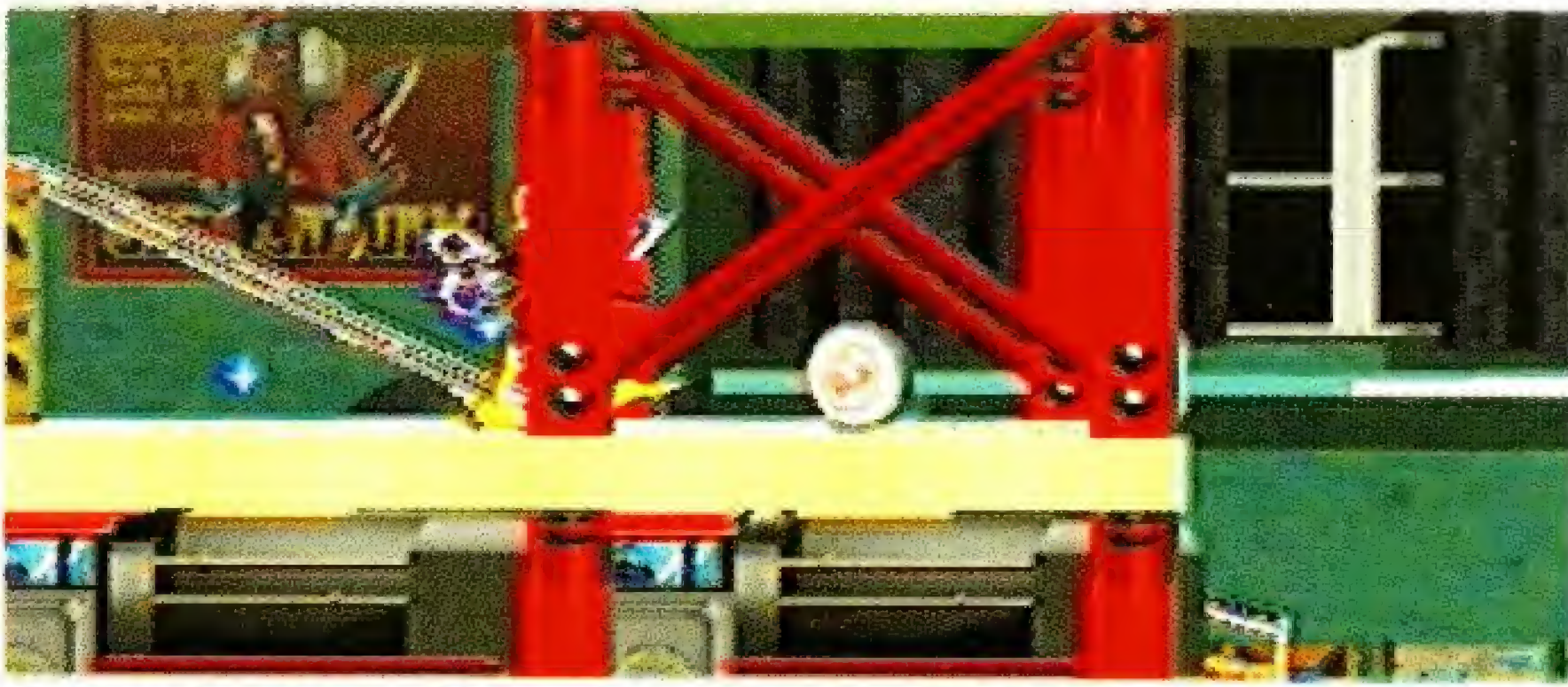
Shinobi X kann zwar nicht der 3D-Elite das Wasser reichen, dürfte Fans von klassischen Plattform-Spielen jedoch aufgrund seiner abwechslungsreichen Levels zusagen.



LASS KRACHEN, BOY-WONDER!

Die coolen Comics aus dem *Dino* VERLAG Jeden Monat neu im Handel

CLOCKWORK KNIGHT



3. Auf halbem Wege hast du die Wahl, in einen anderen Zug zu wechseln. Wenn du dich dafür entscheidest, kannst du ihn mit einem Sprung auf den gelben Knopf in Gang setzen.



4. Es empfiehlt sich, beide Routen auszuprobieren, da beide voller Goodies sind. Nachdem du die obere Route genommen hast, gehst du zurück und benutzt die untere Lokomotive für einen weiteren Ausflug.



5. In einigen Teilen dieses Abschnitts kann es passieren, daß du vom Zug fällst oder ihn verfehlst. Dann kannst du über die Lego-Bausteine springen und ihn wieder einholen. Sei aber vorsichtig, denn unter den Steinen befindet sich nichts, und der kleinste Ausrutscher resultiert im Verlust eines Lebens.



6. Der letzte Abschnitt ist dem ersten sehr ähnlich. Öffne die Tore am Ende der Bahnlinie mit deinem Schlüssel, springe ab und verlasse den Level durch die Ausgangsbox.

Transformer Boss



1. Der Transformer wirft zwei kleinere Roboter ab, bevor er landet. Zerstöre sie, da es sonst sehr schwierig wird, wenn dich drei Roboter gleichzeitig aus verschiedenen Richtungen attackieren.



2. Gehe diesem tödlichen Stampfer aus dem Weg, denn er verbraucht viel von deiner Energie, und zwei Treffer hintereinander sorgen für den Verlust eines Lebens. Nutze die Tischkanten als Sicherheitszonen, während der Stampfer in Aktion ist.



3. Hüte dich auch vor dem Stahlbumerang, einem weiteren tödlichen Move des Roboters. Wenn du keine Tischkante erreichen kannst, versuche, ihm durch Springen auszuweichen.



4. Um den Transformer zu ermüden, rennst du unter seinen Beinen hindurch, springst hoch und schlägst ihm ins Gesicht. Ungefähr acht gute Treffer setzen ihn ganz außer Gefecht.

Fortsetzung folgt...



INTERNATIONAL VICTORY GOAL

Wähle ein Team, entscheide dich für eine Taktik und einen Blickwinkel, und auf geht's zu einem ernstzunehmenden Fußballspiel. Die 3D-Grafiken sind weich und schnell, und bei 12 verschiedenen, wählbaren Blickwinkeln kommt so bald keine Langeweile auf.

Player's Guide



1. Strategie spielt eine bedeutende Rolle: du hast die Wahl zwischen Normal, Offensiv, Defensiv und Konter. Wenn du glaubst, dich für die falsche Taktik entschieden zu haben, kannst du sie auch während des Spiels noch ändern.



2. Konter ist wahrscheinlich die beste Taktik. Dein Team legt starkes defensives Spiel an den Tag und ist fähig, im gegnerischen Spielfeld heftige Attacken zu initiieren.



3. Außerdem hast du die Wahl zwischen einer Verteidigungslinie und Vorwärtspreschen. Wenn du die Konter-Taktik benutzt, bekommst du bei letzterem für Angriffe einen zusätzlichen Spieler und eine volle Verteidigung, wenn du unter Druck bist.



4. Die Feldpositionen sind sehr wichtig. Es gibt sechs verschiedene Kombinationen, die einem sehr viel Freiheit lassen. Experimentiere ein bißchen, um herauszufinden, welche dir am besten liegt, aber wenn du einen kompromißlosen Angriff führen willst, wählst du die 2-Back-Option.



5. Wenn du mit dem Spielen beginnst, solltest du deinen Torhüter automatisch agieren lassen. Ein „manueller“ Torwart macht Spaß und ist realistischer, aber gehe sicher, daß deine Spieler gut trainiert sind.



6. Trainiere auch Elfmeter, bevor du mit dem eigentlichen Spiel beginnst. Wenn das Spiel in die Verlängerung geht, mußt du einem Zweikampf mit dem Torwart gewachsen sein.



7. Führe deine Elfmeter niedrig in die Ecke aus. Hohe Schüsse enden leicht im Aus und geben dem Torwart mehr Zeit, sich auf die Flugbahn des Balls einzustellen.



8. Das Abwehren eines Elfmeters kann sich recht schwierig gestalten. Nach viel Übung stellst du fest, daß eine geduckte Haltung am besten ist, ein hoher Sprung einen großen Teil des Torraums ungeschützt läßt und niedrige oder mittlere Schüsse an dir vorbeizischen.



INTERNATIONAL VICTORY GOAL



9. Nutze die verschiedenen Blickwinkel, um dich über die Positionen deiner Spieler zu informieren. Wenn du nah dran bist, ist es schwierig zu erkennen, wo deine Flügelspieler sind. Setze die Kameras zu deinem Vorteil ein, nicht zu dem deiner Gegner.



10. Mache immer das Beste aus einem Anstoß, beginne mit einer Reihe von Pässen und versuche dabei, auf dem Feld nach vorne zu stürmen. Wenn du den Ball einfach in die gegnerische Hälfte schießt, wirst du ihn nur verlieren und dein Team in die Defensive drängen.



11. Mit Hilfe von Tacklings kommt man sicher in den Ballbesitz, aber bei falscher Ausführung gibt's auch rote und gelbe Karten. Setze Tacklings nur als letztes Mittel im Elfmeterbereich ein, ein Foul könnte für dich das Aus bedeuten.



12. Versuche, den Ball im Torbereich so oft wie möglich abzugeben, da dies die Verteidigung zu übereilten Entscheidungen oder gar einem vorschnellen Tackling zwingt. Halte die Pässe lang und niedrig und halte dir viele Optionen offen.



13. Das Abgeben des Balls lockt auch den Torwart heraus, so daß sich das Tor für einen Kopfball förmlich anbietet. Fürchte dich nicht davor, mit dem Torhüter zusammen um den Ball zu springen, du wirst ihn nicht foulen, hast aber eine gute Chance, einen Treffer zu erzielen.



14. Köpfe und Flugbälle sind sehr schwierig auszuführen, wende sie also nur an, wenn du dich absolut sicher fühlst. Du solltest eine Torchance nicht durch Experimente aufs Spiel setzen.



15. Eine Reihe von sauberen Pässen wird jede Verteidigungslinie auflösen. Pässe sind der Schlüssel zu einem guten Team, denn sie sorgen dafür, daß der Gegner dem Ball nachjagen muß. Der Ballbesitz schafft Freiräume und führt zu guten Angriffen.



16. Kraftvolle Schüsse mit starker Abweichung von der Geraden zwingen jeden Goalie in die Knie. Versuche außerdem bei Eckbällen, die Verteidigung zu täuschen, und bei Pässen, die Verfolger abzuschütteln.



INTERNATIONAL VICTORY GOAL



17. Unsauber gehaltene Powerschüsse springen oft zurück auf das Spielfeld, sei also bereit, jedem Schuß aufs Tor einen weiteren folgen zu lassen, der dann vielleicht zu einem Treffer führt.



18. Es setzt die Verteidigung unter Druck und verunsichert den Torwart, wenn man mit dem Ball diagonal über das Spielfeld rennt. Der Druck auf die Verteidigung fordert auch Fouls heraus, die dann zu Elfmetern führen.



19. Halte Eckbälle lang und niedrig, was den Goalie dazu veranlaßt herauszukommen, um den Ball zu halten. Häufig mißlingt ihm dies.



20. Wenn du in der Verteidigung unter Druck bist, solltest du Ruhe bewahren und Tacklings sinnvoll einsetzen. Wenn du den Ball über das Spielfeld donnerst, gerät nur der Gegner in Ballbesitz. Versuche, mit ein paar akkuraten Pässen aus der Defensive herauszukommen.



21. Jage den Ball nicht mit einem einzigen Spieler über das Feld, sondern nutze den C-Knopf, um den Marker auf den Spieler zu setzen, der dem Ball am nächsten ist. Auf diese Weise bleibt deine Formation fest und schwer zu durchbrechen.



22. Freie Kicks können zu spektakulären Toren führen, aber auch zu hoch und zu weit geraten. Wenn du dir bei der Ausführung also nicht ganz sicher bist, solltest du den kurzen Paß gefolgt von einem Schuß vorziehen.



23. Oft landen freie Schüsse auch im Aus. Gehe sicher, daß sich deine Spieler vor der Verteidigung des Gegners aufhalten. Falls dies nicht der Fall ist, riskiert man ein Eingreifen des Schiedsrichters.



24. Versuche, auch andere Spieler auszuprobieren, indem du einige Spieler auf dem Feld austauscht. Vielleicht stellst du ja fest, daß du nicht mit dem stärksten Team angetreten bist.



SAMPRAS TENNIS '96

Pete ist zurück und bringt jede Menge neue harte Schläge, acht Spieler mit unterschiedlichen Stilrichtungen und sogar einen Court im Weltraum mit sich. Also mach dich für ein paar Tennislehrstunden bereit!

General Tactics...



1. Ein Aufschlag aus einer guten Position heraus und mit viel Kraft setzt den Gegner unter Druck. Drückst du oben auf dem Joypad, so erhöht sich die Kraft des Aufschlages. Mit links und rechts kannst du den Schlag in die Ecken plazieren.



3. Ein Lob ist gut, um den Gegner am Netz zu kontern. Wenn also dein Gegner einen Netzangriff ausführt und auf dich zukommt, dann drücke A, um den Ball über seinen Kopf zu heben und zwingen ihn so zu seiner Grundlinie zurück.



5. Ein Top Spin dient meist dazu, um den Ball an deinem Gegner vorbeizuschleusen. Der Ball bleibt niedrig und wird sogar nach dem Auftreffen noch schneller. Dadurch wird ein Return fast unmöglich.



7. Solltest du Gefahr laufen, einen Doppelfehler zu schlagen, dann führe am besten einen automatischen Aufschlag als zweiten Schlag aus. Stellst du dich dazu in die Nähe der Mittellinie, so wird der Ball auch an der ausersehenen Stelle landen.



2. Wenn du dir noch einen Ball erkämpfen willst, dann drücke C, damit dein Spieler einen spektakulären Hechtsprung ausführt. Richtig ausgeführt wird der Ball schnell und effektiv zurückgespielt, so daß genug Zeit bleibt, um wieder in Position zu kommen.



4. Spielst du den Ball mit Back Spin, so bremst er stark ab, sobald er den Boden berührt. Verwende diesen Schlag am besten dann, wenn du nahe am Netz bist und dein Gegner auf der Grundlinie steht.



6. Schlägt dein Gegner seinen ersten Aufschlag daneben, so wird sein zweiter sicherlich langsamer, um einen Doppelfehler zu vermeiden. Gehe ein wenig nach vorne. Dadurch kannst du den Ball zurückschlagen, bevor dein Gegner richtig steht.



8. Zwischen deinem Schwung und der Berührung des Balles kannst du dem Ball noch Effet geben. Dadurch holst du eventuell noch wichtige Punkte. Falsch ausgeführt landet dein Ball jedoch oftmals im Aus.



SAMPTRAS TENNIS '96

... General Tactics



9. In der Charakter-Auswahl ist der geheime T2000-Spieler namens Robot versteckt. Wenn du bei der World Tour als Paßwort ROBO eingibst, brauchst du, nachdem der Bildschirm kurz aufgeblinkt hat, nur zum Hauptmenü zurück und kannst nun jedes gewünschte Spiel mit ihm bestreiten.



10. Robos Bewegungen sind äußerst schnell, und du wirst einige Zeit benötigen, bis du richtig reagierst und keine Fehler mehr machst. Da Robos Aufschlag sowieso sehr schnell ist, solltest du anfangs keine zusätzliche Power in den Schlag legen.



11. Ebenfalls über den Paßwort-Screen der World Tour hast du die Möglichkeit, einen Weltraum-Court anzuwählen. Tippe dazu einfach TIMEWARP ein. Nun kannst du im Charakter-Menü unter Court-Auswahl den Space-Court anwählen.



12. Dieser kosmische Platz ist äußerst langsam, so daß er sich hervorragend dazu eignet, deine Schüsse und verschiedene Kombinationen auszuprobieren. So kannst du dich exzellent auf eine bevorstehende World Tour vorbereiten.



13. Gehe möglichst nur dann ans Netz, wenn dein Gegner den Schlag vorher nur mühsam erreichen konnte. Sollte sich dein Gegenüber jedoch in einer guten Position befinden, so wird er dich, falls du am Netz stehst, vermutlich mit einem Ball an der Seitenlinie entlang ausspielen.



14. Die Schläge, die du über Kopf ausführst, solltest du sehr genau spielen. Zögerst du zu lange, so wird der Ball mit Sicherheit daneben gehen. Schlägst du sogar vorbei, so versuche zurückzurennen und den Ball noch mit einem normalen Schlag zu spielen.



15. Serve and Volley-Kombinationen sind ebenfalls sehr effektiv. Ein schneller Aufschlag bringt deinen Gegner unter Druck. Gefolgt von einem Volley in der Nähe des Netzes, sollte dir dann eigentlich der Punkt sicher sein.



16. Solltest du Probleme haben, wenn du vom hinteren Ende des Platzes aus spielen mußt, so kannst du die Kameraperspektive umstellen. So postierst du dich wieder unten am Bildschirmrand und hast somit eine bessere Übersicht.



STELLAR ASSAULT

Die Weiten des Alls sind der Schauplatz, die Zerstörung von feindlichen Flotten ist Thema des Spiels. Also rein ins Cockpit und auf in die galaktische 3D-Schlacht.

Player's Guide



1. Feather 1 ist eindeutig das bessere Schiff, es verfügt über gute Beschleunigung und eine Auto-Fire-Funktion. Die Lasertorpedos hängen sich an jedes feindliche Schiff und haben eine verheerende Wirkung.



2. Vergiß nicht, die Spektralschilde auf der Feather 1 zu nutzen, sie bewahren dich vor feindlichem Feuer und Zusammenstößen mit feindlichen Schiffen.



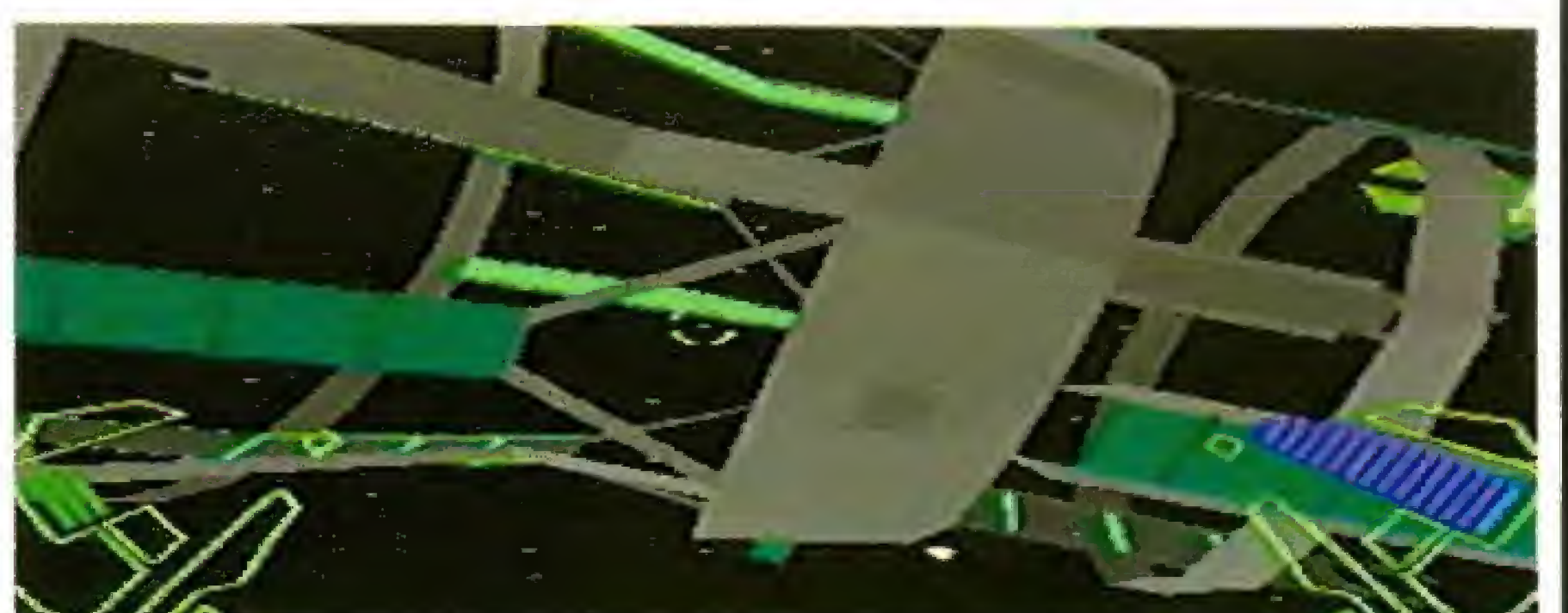
3. Feather 2 ist für die ersten Missionen zu langsam, und ihre Energietorpedos verfolgen ihr Ziel nicht mit der selben Genauigkeit wie die der Feather 1. Auch der Energieschild scheint nicht viel auszuhalten.



4. Wenn du das Feather 2-Schiff benutzt, setze nicht den automatischen Antrieb ein. Er verursacht zu viele Kollisionen mit feindlichen Schiffen - es ist viel besser, die komplette Kontrolle über sein Schiff zu haben.



5. Zu Beginn einer Mission solltest du erst kleinere Raumschiffe ansteuern und diese mit deinen Lasern zerstören. Setze dann deine Lenkraketen für die größere Delmmer-Klasse ein, da diese Schiffe erst mit einigen Treffern zerstört werden können.



6. Die größeren Schiffe erwidern das Feuer noch, auch wenn sie schon getroffen worden und halb zerstört sind. Vermeide also, dich in ihrer Nähe aufzuhalten, bis sie ganz ausgeschaltet sind.



7. Ein Looping ist eine gute Methode, einer Kollision oder dem feindlichen Feuer zu entgehen. Er ist schnell, und du bleibst auf deiner Position. Halte oben oder unten, bis du die 360 Grad vollendet hast.



8. Verwende das Frontsegment des Radars, um Feinde aufzuspüren und spezielle Manöver auszuführen. Man kann damit auch vorzüglich kleinere, schnellere Schiffe verfolgen, die man vom Cockpit aus nicht im Blick hat.



STELLAR ASSAULT



9. Behalte die Energieleiste im Auge; du kannst Treffer von hinten einstecken, die du nur anhand der Anzeige erkennst. Wieder erweist sich der Looping als nützlich, um den Feind abzuschütteln.



10. Verwende das Drehkreuz, um das Schiff aus der Gefahrenzone zu steuern. Geraden Laserattacken kann man ausweichen, indem man sich entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn dreht.



11. Du mußt Energie sparen. Wenn sie dir ausgeht, wird Energie von deinen Schilden auf den Antrieb transferiert. Fliege also bei niedrigerer Geschwindigkeit und beschleunige nur, wenn dich feindliche Schiffe von hinten angreifen.



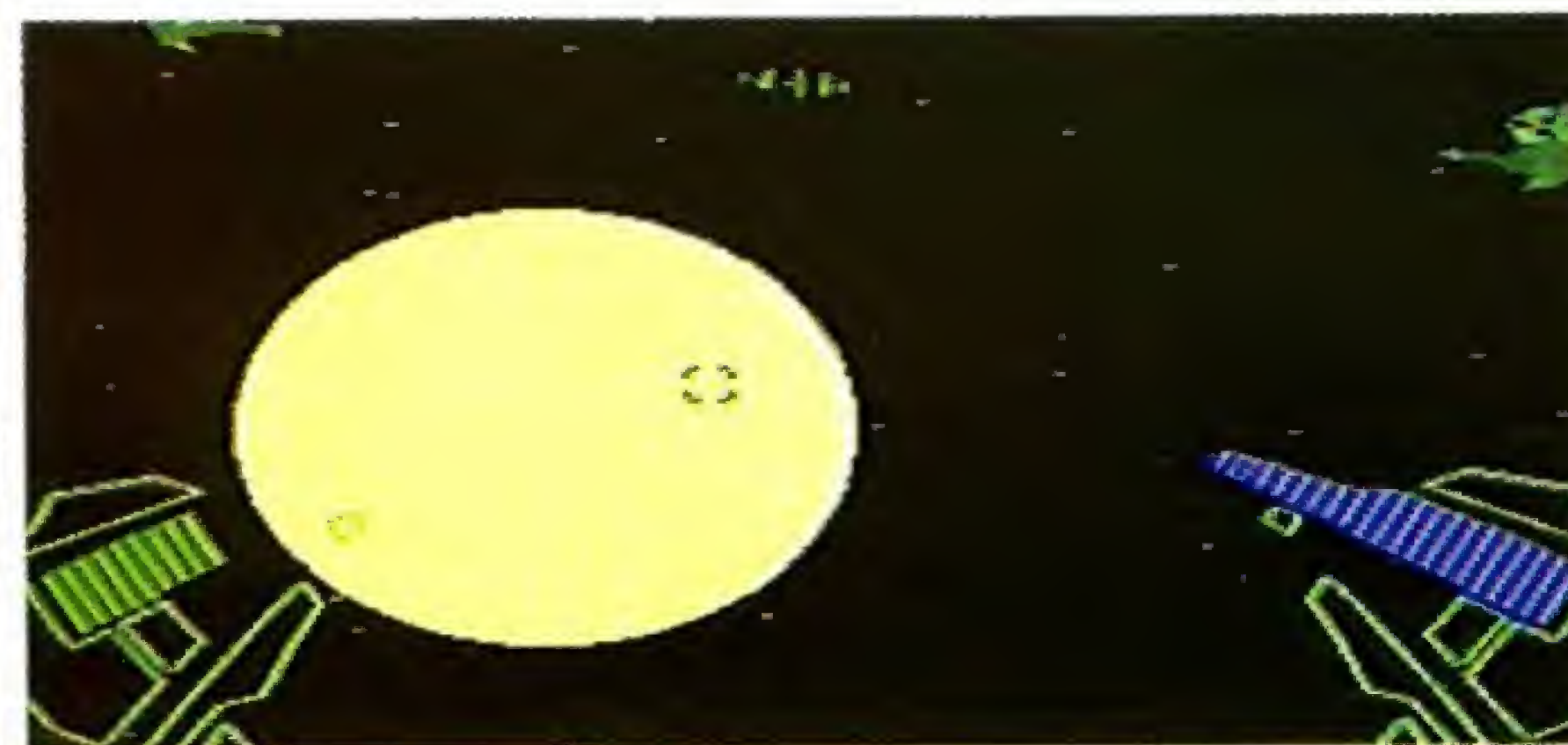
12. Laß die feindlichen Fighter auf dich zukommen, drehe ab und erledige sie, wenn sie an dir vorbeifliegen. Auf diese Weise kannst du die Strapazen einer Verfolgungsjagd umgehen.



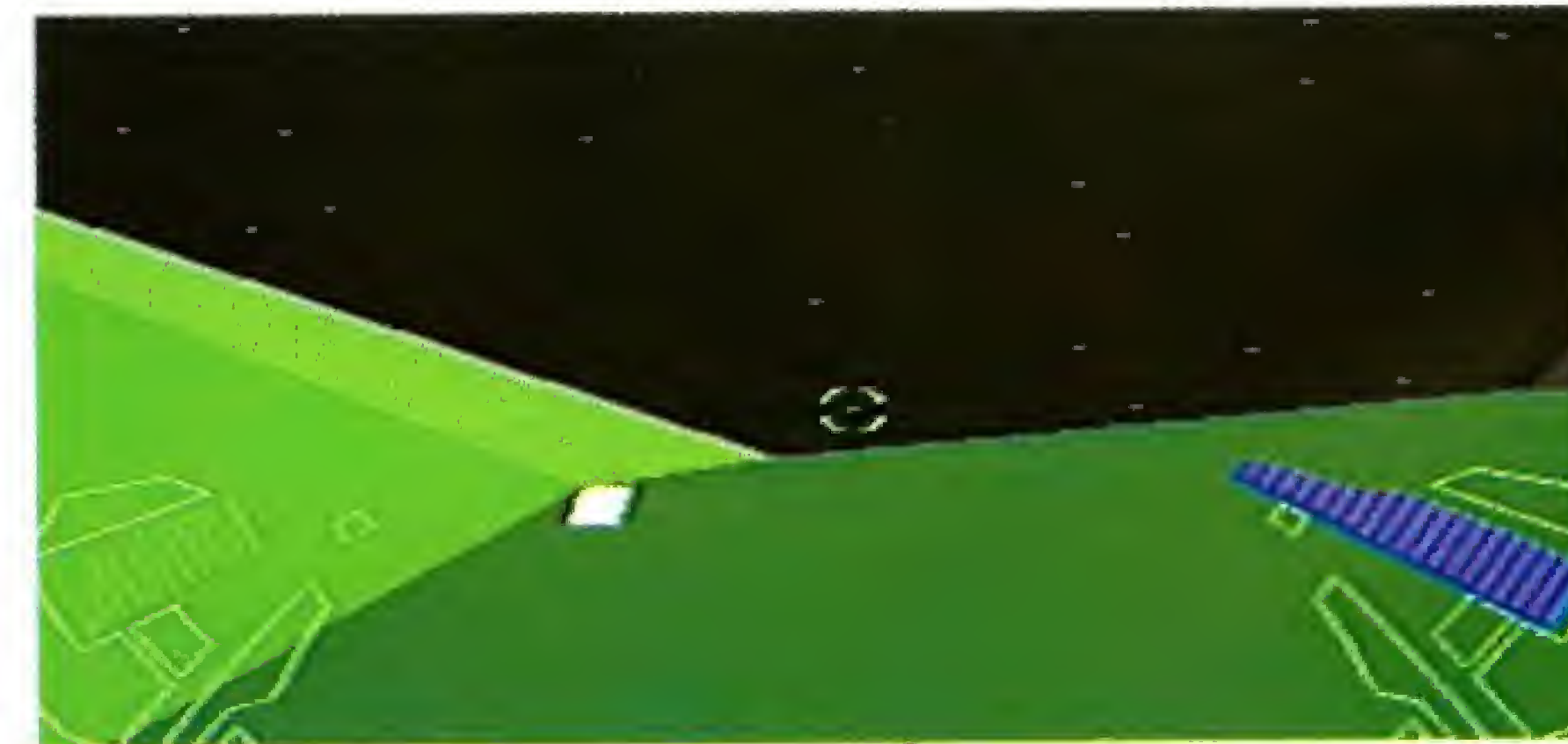
13. Wenn du dem Ende deiner Mission nahe bist und nicht mehr viel Energie hast, brauchst du dir keine Sorgen zu machen. Nach jeder Mission wird dein Schiff an einem großen Tankschiff andocken und seine Vorräte auffüllen.



14. Die kleinen roten Boxen, die die kleinen Kampfschiffe lokalisieren, haben Nummern, die anzeigen, wie weit sie entfernt sind. Picke dir die Quadrate mit den kleinen Nummern heraus, da sie für deine Laserkanone leichter zu erreichen sind.



15. Es ist leicht, nach mehreren Schlachten die Position seines Schiffs aus den Augen zu verlieren. Benutze das kleine Diagramm des Schiffs auf der Kontrolltafel, um dein Schiff wieder in Kampfposition zu bringen.



16. Auf dem Missionsbildschirm suchst du dir den günstigsten Weg aus. Egal in welcher Reihenfolge die Schiffe angegriffen werden und aus welcher Richtung sie kommen, dies wird dich deine Mission schneller und reibungsloser zu Ende führen lassen.



SPIROU

Spirou muß die Welt aus den Klauen der bösen Cyanida retten. Dazu reist er durch viele Gegenden, immer auf der Suche nach dem üblen Roboter, und neutralisiert sie im abschließenden Showdown.

Die Straße



1. Die Straße weist zahlreiche Eingänge auf, die du alle ausprobieren solltest. Du findest versteckte Räume mit massenweise Goodies, und Spirou wird auch in die Lage versetzt, durch diese Gänge in die höhergelegenen Teile der Gebäude zu gelangen.



2. Es kann gefährlich für Spirou sein, an den Telefonkabeln zu hängen, denn in unterschiedlichen Intervallen durchfährt ein Stromstoß die Leitung, und die Vögel, die auf dem Kabel sitzen, hacken nach seinen Fingern. In beiden Fällen stürzt Spirou in die Tiefe.

Spielzeugladen



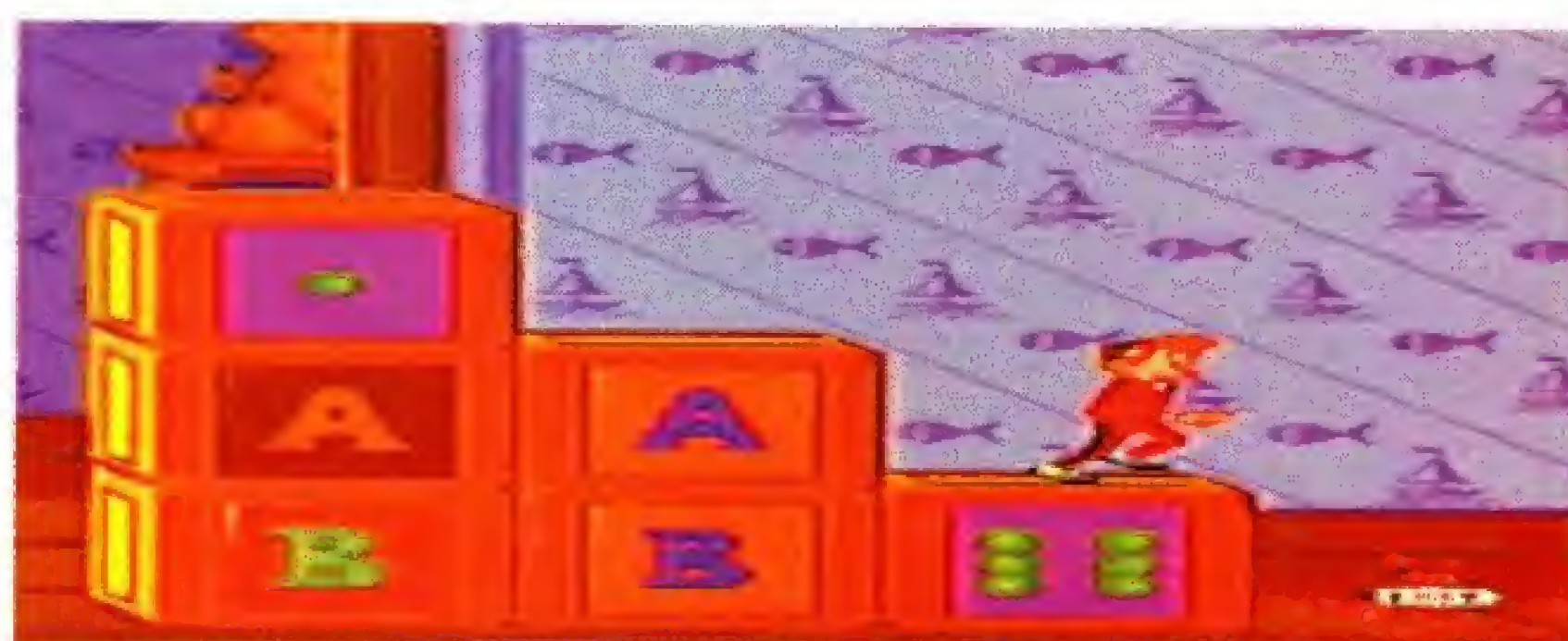
1. Schiebe den Baustein am Anfang des Levels zu den anderen hin, um auf die höheren Vorsprünge zu gelangen. Wenn du einmal dort bist, kannst du sogar noch höher kommen, indem du den Teddys auf den Bauch springst.



2. Mit Hilfe der Ballons kommt Spirou über sehr große Hindernisse. Die Ballons blinken auf, bevor sie zerplatzen, springe dann also zum nächsten, wenn du nicht in die Tiefe stürzen willst.



3. Es gibt einige Gruppen von Bauklötzen, über die man nicht springen kann. Um sie zu überqueren, mußt du Ausschau nach den Flugzeugmodellen halten und auf eines aufspringen. Es wird dich dann über das Hindernis tragen.



4. Gehe weiter bis zum Ausgang, aber erforsche vorher alle Abteilungen des Spielzeugladens. Es gibt dort nämlich eine Menge Hüte, die Spirou ein Extraleben sichern.

Die U-Bahn



1. Wenn du dich auf dem Zug befindest, mußt du den Lampen ausweichen, die im Bahnhof von der Decke herabhängen. Bleibe ungefähr in der Mitte des Screens, springe über die niedrigen Lampen und ducke dich vor den höheren.

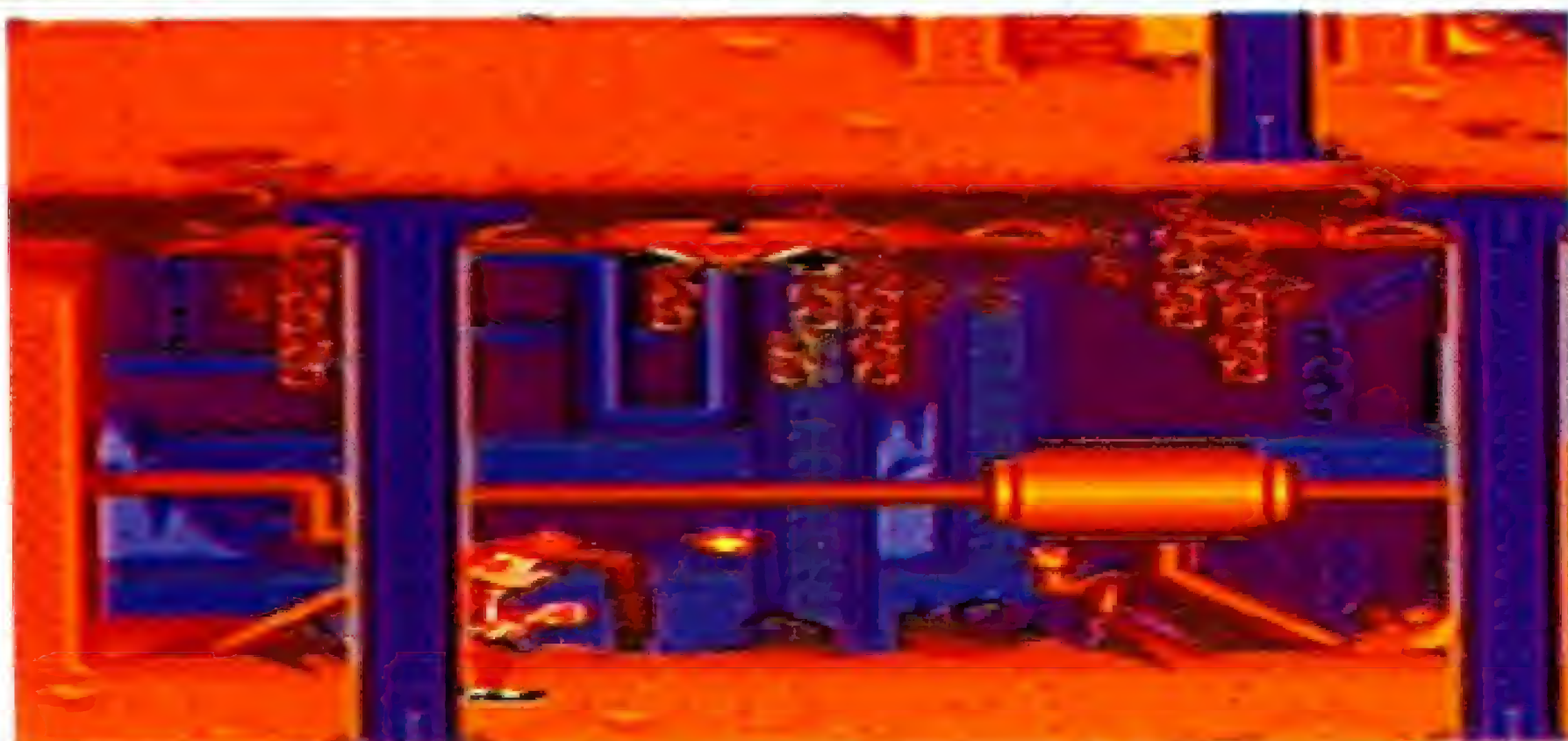


2. Cyanida erscheint mehrmals während der U-Bahnfahrt. Entgehe ihren Angriffen, indem du zur Seite springst. Spirous Micropulser bleibt bei ihr übrigens ohne Wirkung.

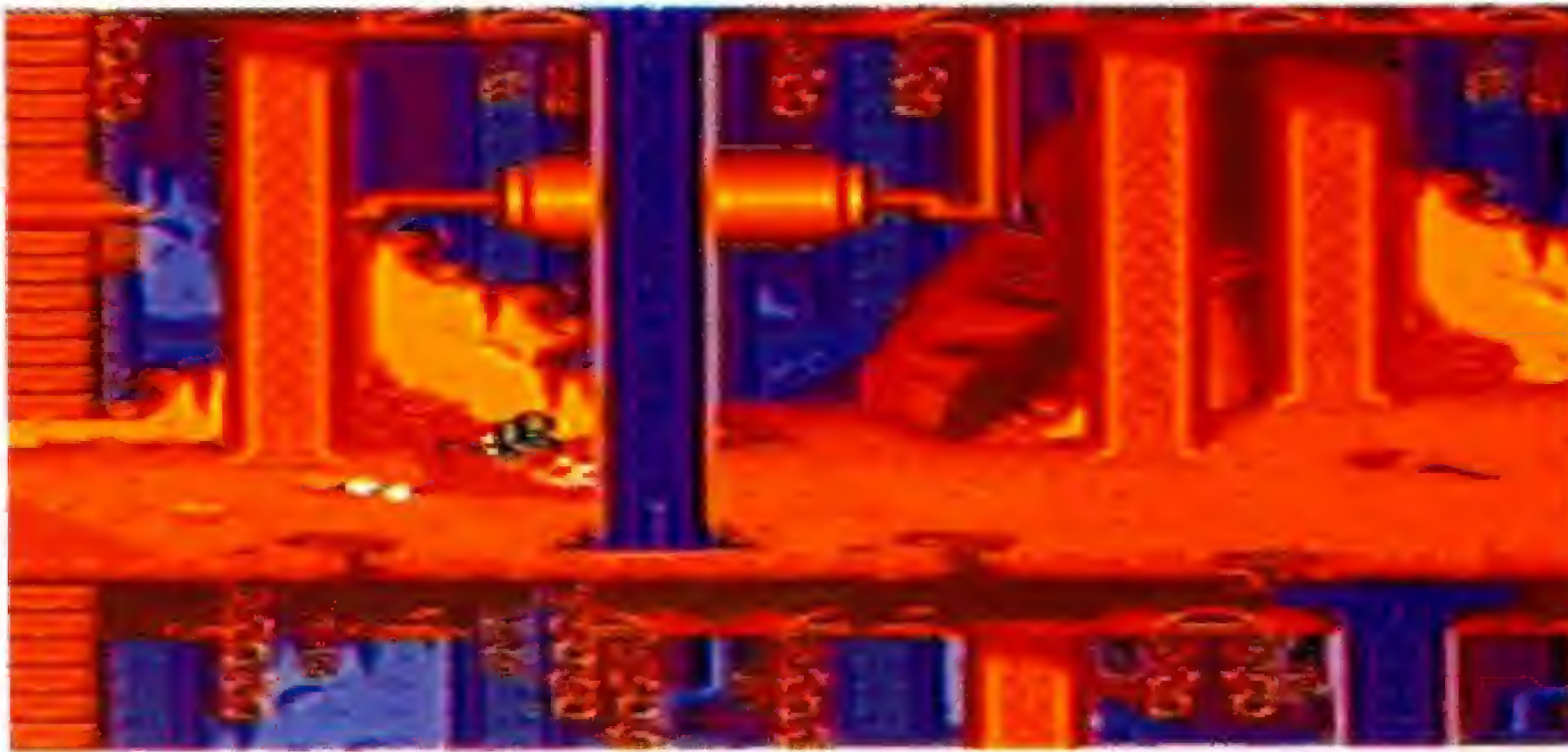


SPIROU

Die Fabrik



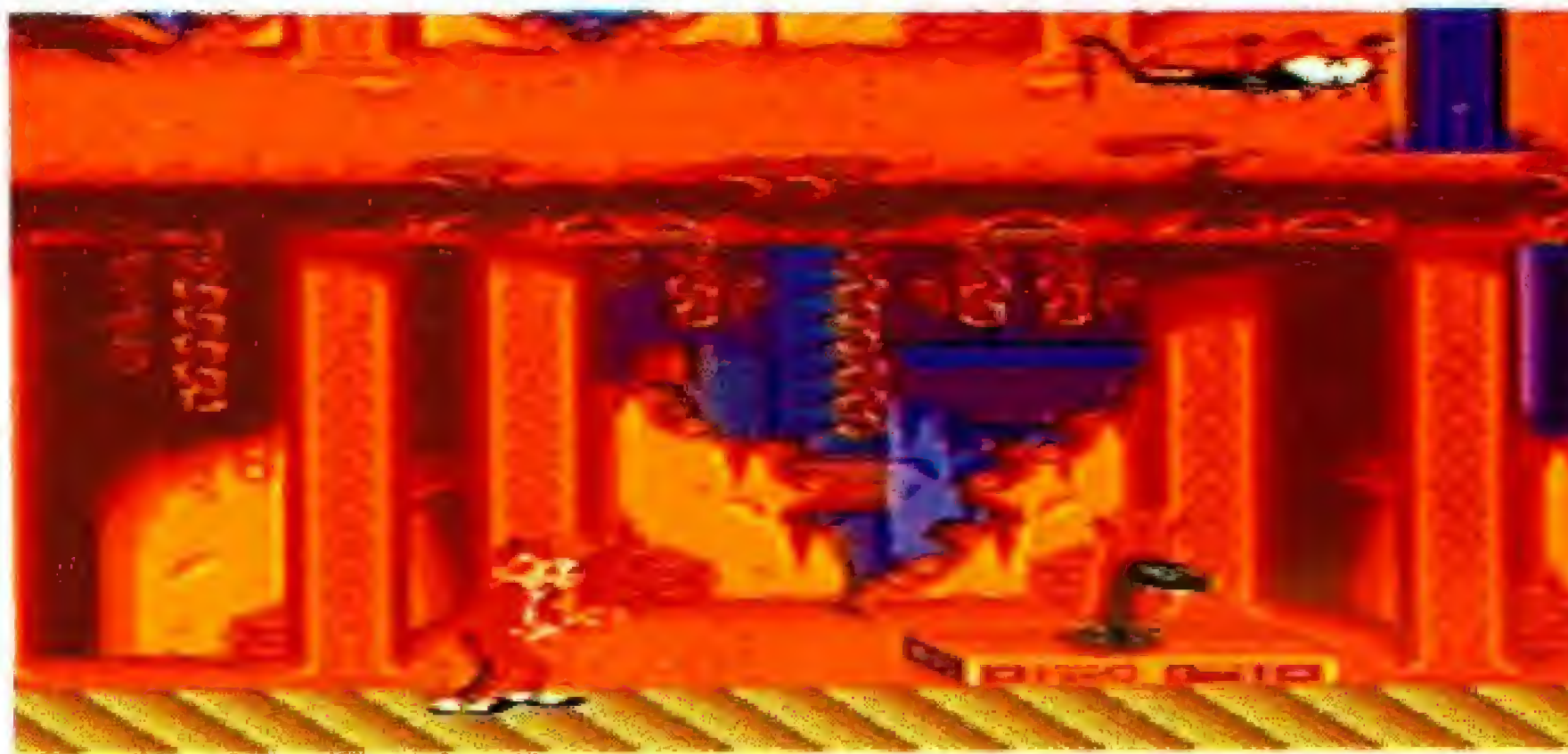
1. In der Fabrik hängen Roboteraugen von der Decke, die Spirou Schaden zufügen wollen. Versuche jedoch nicht, sie mit dem Micropulser zu zerstören, denn dieser zeigt hier keine Wirkung.



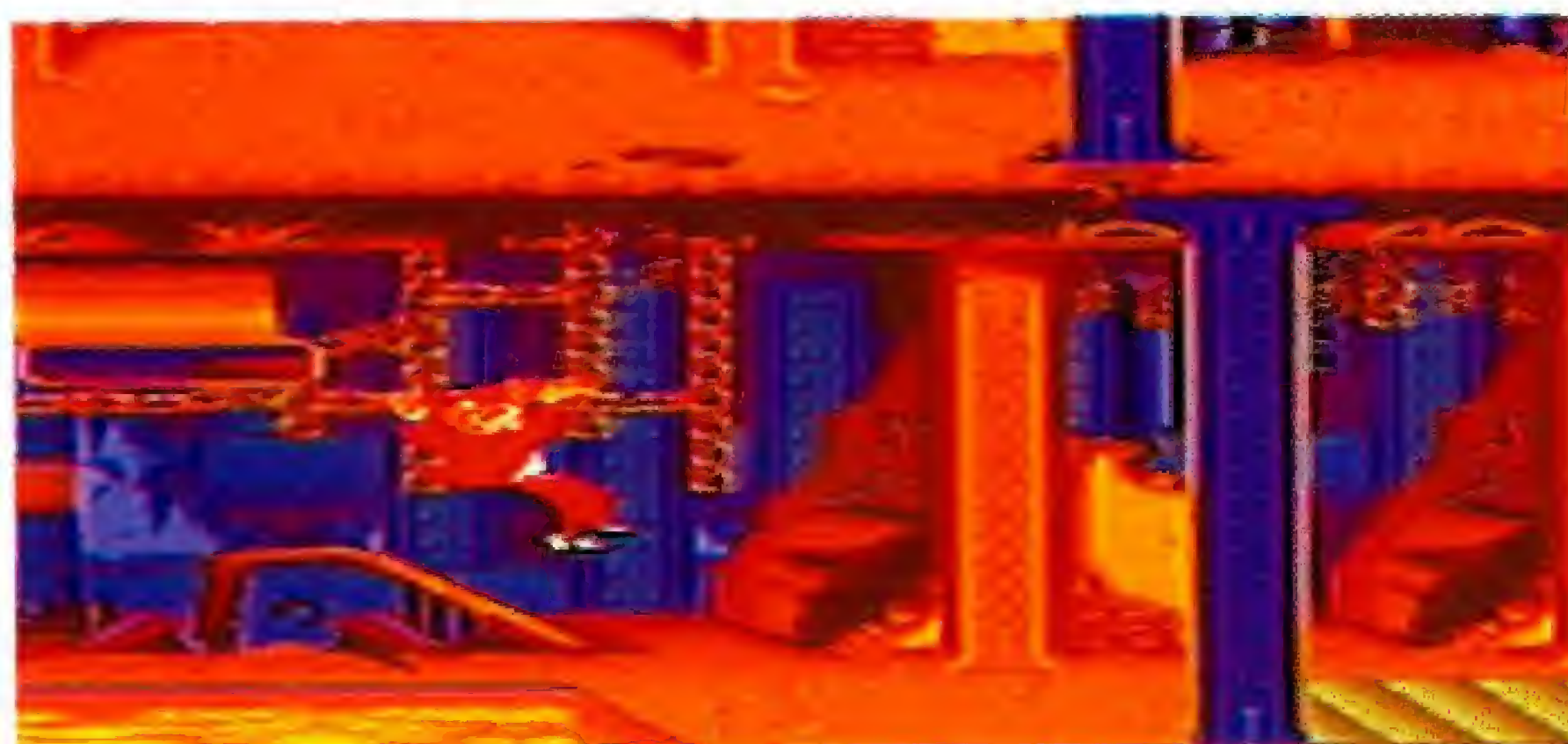
2. Falls dir eine Wand den Weg versperrt, dann kannst du durch die Spalte daneben unten durchtauchen. Für diesen Sprung mußt du nur auf die Spalte zurennen und das Joypad dann nach unten drücken.



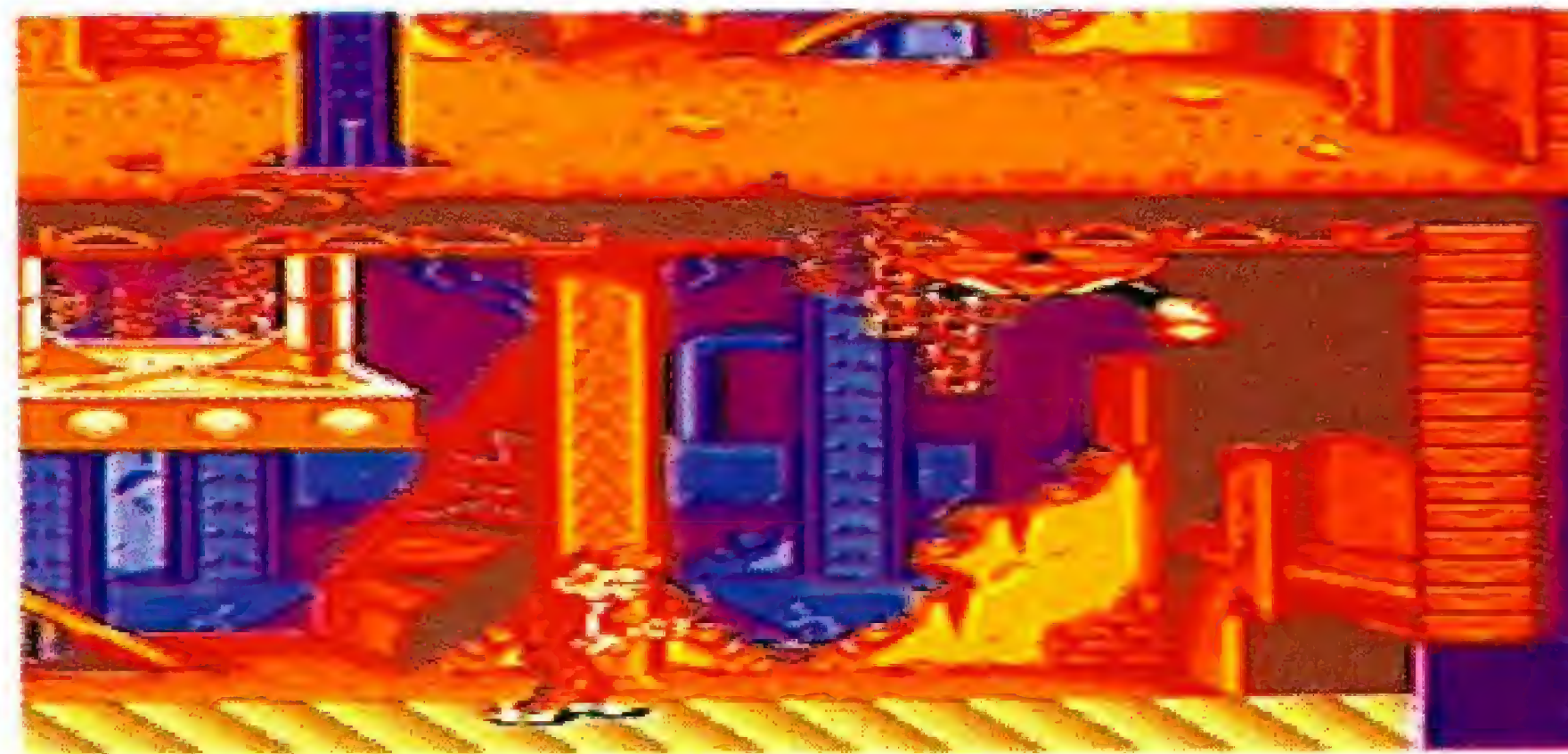
3. Weiche dem Dampf, der aus den Wassertanks kommt, aus, da er Spirou nur Energie abzieht. Hast du dabei z. B. bei den Treppen Probleme, so lasse dich von Rand der Plattform baumeln und dann herabfallen.



4. Auf dem Fließband solltest du den Robot-Armen, den Kraftfeldern und den Robot-Spinnen, die von oben herunterfallen, ausweichen. Sei sehr vorsichtig, da du eventuell vom Band in diese Gegner gezogen wirst.



5. Wenn du zu den Lavabecken am Boden kommst, dann renne los und springe an die Ketten oben drüber. So kannst du dich an ihnen festhalten und sicher über die Lava hinwegschwingen.



6. Auf dem Fließband befinden sich sehr gefährliche Pressen, die Spirou zusammenstampfen. Warte, bis die Presse herunterkommt und laufe dann, während sie nach oben fährt, unten durch.

Die Dächer



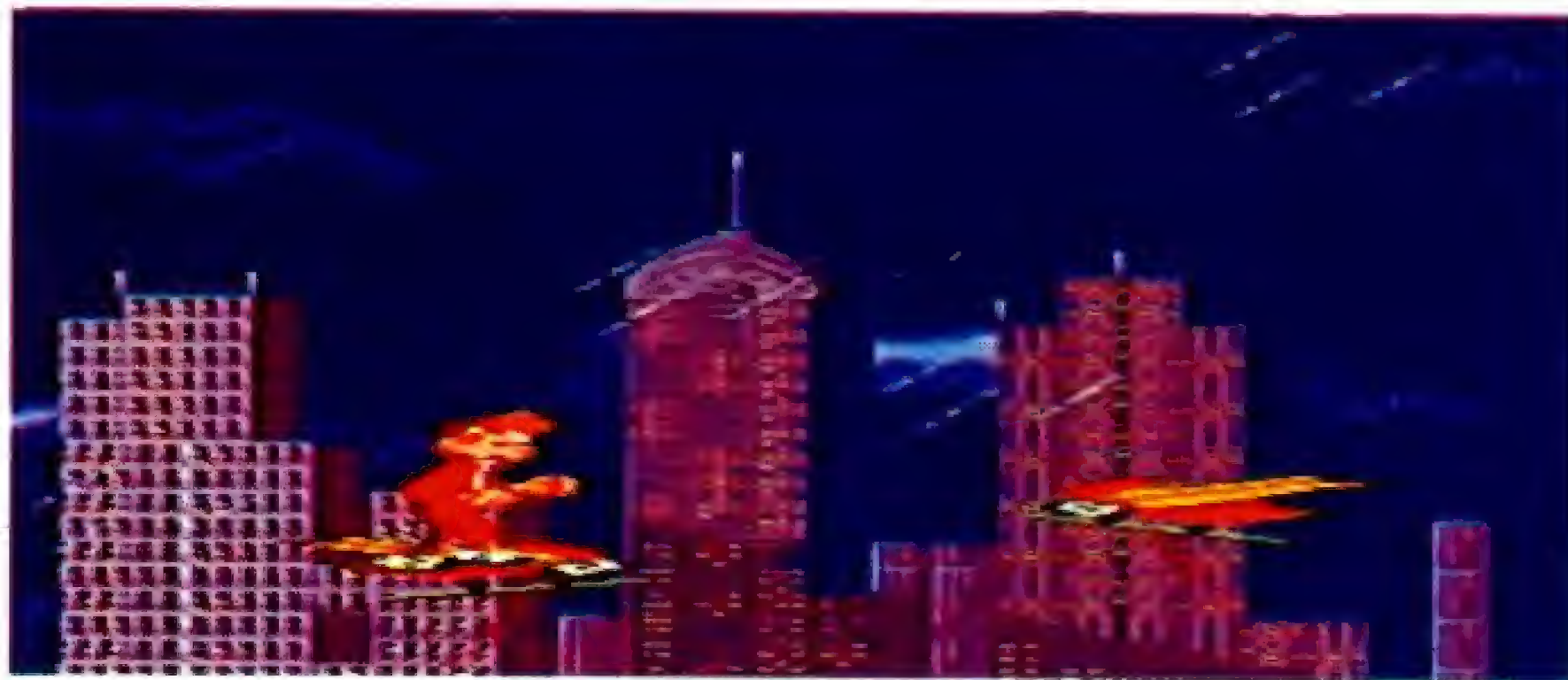
1. Erledige das rote Monster mit dem Flaschenzug, nimm ihn mit und benutze ihn, um am Seil herabzurutschen. Auf dem nächsten Gebäude springst du dann von Fenster zu Fenster und auf den schwebenden Drachen.



2. Springe wieder von Drachen zu Drachen und auf das nächste Gebäude. Klettere die Leiter nach oben, wo du ein weiteres rotes Monster vernichten mußt. Benutze den Flaschenzug des Monsters, um zum nächsten Gebäude zu kommen.



SPIROU



3. Vom Haus aus springst du auf einen weiteren Drachen. Dieser bringt dich nach oben zu mehreren Drachen am Himmel. Spring auf einen nach dem anderen, bis zu einem Gebäude mit einer Leiter zum Dach.



4. Auf dem Dach erledigst du das Monster und nimmst den Flaschenzug mit. Lasse dich am Seil auf das benachbarte Dach herab und steige dann auf einen weiteren schwebenden Drachen.



5. Dieser bringt dich zu der zweiten Ansammlung von Drachen. Springe wieder von einem auf den anderen und dann mit einem gewaltigen Satz zum letzten Gebäude hinüber. Spirou landet so auf der Leiter an der Seite des Hauses und muß dann nach oben klettern.



6. Hier trifft Spirou auf Cyanida. Sie fliegt in einem Raumschiff, um das sich zwei dornige Kugeln drehen. Mit Hilfe deines Micropulsers kannst du diese zerstören und das Schiff wird stehenbleiben.

Die Jagd



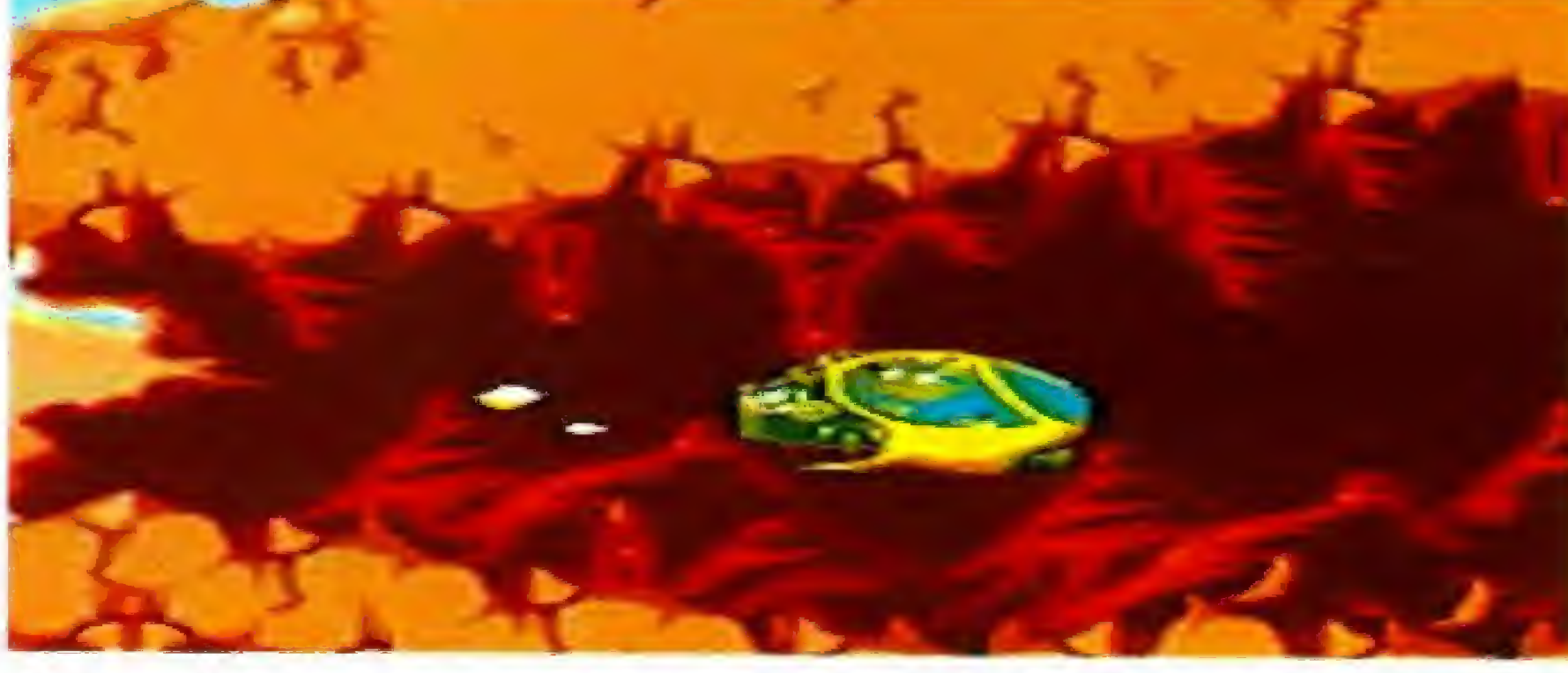
1. In diesem Abschnitt hast du nicht gerade viel Sprit zur Verfügung. Wenn du die fischähnlichen Gefährten, die in unterschiedlichen Intervallen erscheinen, jedoch abschießt, kannst du neuen Sprit aufnehmen. Läßt du nur eine dieser Gelegenheiten aus, wird dein Schiff wohl abstürzen.



2. Weiche den Schiffen, die wie ein Diamant geformt sind, besser aus, da Spirou sie nicht zerstören kann. Konzentriere dich lieber auf die anderen Objekte.



3. Beim Flug über Wasser solltest du im unteren Teil des Screens fliegen, um größeren Ärger zu vermeiden. In den Bergen ist es ratsam, weiter oberhalb zu bleiben.



4. Es gibt zudem zwei Tunnels im Berg, durch die du mit Vorsicht fliegen solltest. Bleibe im hinteren Teil des Bildschirms, um sehen zu können, was auf dich zukommt und wo du hin mußt.



SPIROU

Der Berg



1. Über die Äste kann Spirou hier auf höhere Plattformen gelangen. Erblickst du Hüte oder Herzen, die du nicht erreichen kannst, dann suche nach versteckten Ästen, um Spirou nach oben zu katapultieren.



2. Laufe die Plattformen entlang nach rechts und transportiere Spirou über die kleinen Höhlen nach oben. Schaue aber auch auf allen Plattformen abseits deines Weges nach, da es hier oft Extras für dich gibt.



3. Passe auf dem Weg sehr genau auf. Überall wimmelt es nämlich nur so vor krabbelnden und fliegenden Wesen im Level, und du hast diesmal keinerlei Waffe bei dir.



4. Renne in diesem sehr komplexen Abschnitt weiter nach rechts und nach oben. Falls du dich verirrst, so hilft dir Spip wieder auf deinen Weg. Spätestens auf der obersten Plattform findest du dann wieder deinen Weg.



5. Um den blockierten Durchgang zu öffnen, mußt du ein wenig zurücklaufen und dich nach unten fallen lassen. So kommst du auf die Plattform unter dem Durchgang. Hier erhältst du von einer lustig aussehenden Kuh einen Schirm.



6. Rechts der Plattform findet Spirou noch ein paar Herzen außerhalb des Bildschirmes. Du erreichst sie, wenn du auf den Ast in der Nähe hüpfst und dich nach oben schnellen läßt.



7. Nun kletterst du mit dem Schirm nach oben und stellst dich neben Spip. Öffne den Schirm, und der Berg öffnet sich. Gehe in die Öffnung hinein, und du wirst automatisch zum benachbarten Berg gebracht.



8. Steige auch hier wieder mit Hilfe der Äste nach oben. Oben benutzt du wiederum den Schirm, um eine weitere Öffnung freizulegen. Über diese Öffnung gelangst du in den nächsten Level: die Katakomben.

Fortsetzung folgt...



SEGA 669 SEGA SPIDERMAN

Zieh dir dein Spiderman-Kostüm für den letzten Abschnitt dieses Spieles an. Venom zu bezwingen wird zwar nicht einfach, aber mit uns bist du gut vorbereitet.

Player's Guide



1. Gleich zu Beginn hast du es mit Mysterio zu tun, der zum Kampf bereitsteht. Mit ein paar Schlägen oder einer Granate wirst du ihn aber los.



2. Die meisten Gänge werden von Lasergeschützen an der Decke bewacht. Diese sind aufgrund des gedämpften Lichtes in der Anstalt nur schwer zu sehen. Deswegen solltest du also andauernd in Bewegung bleiben.



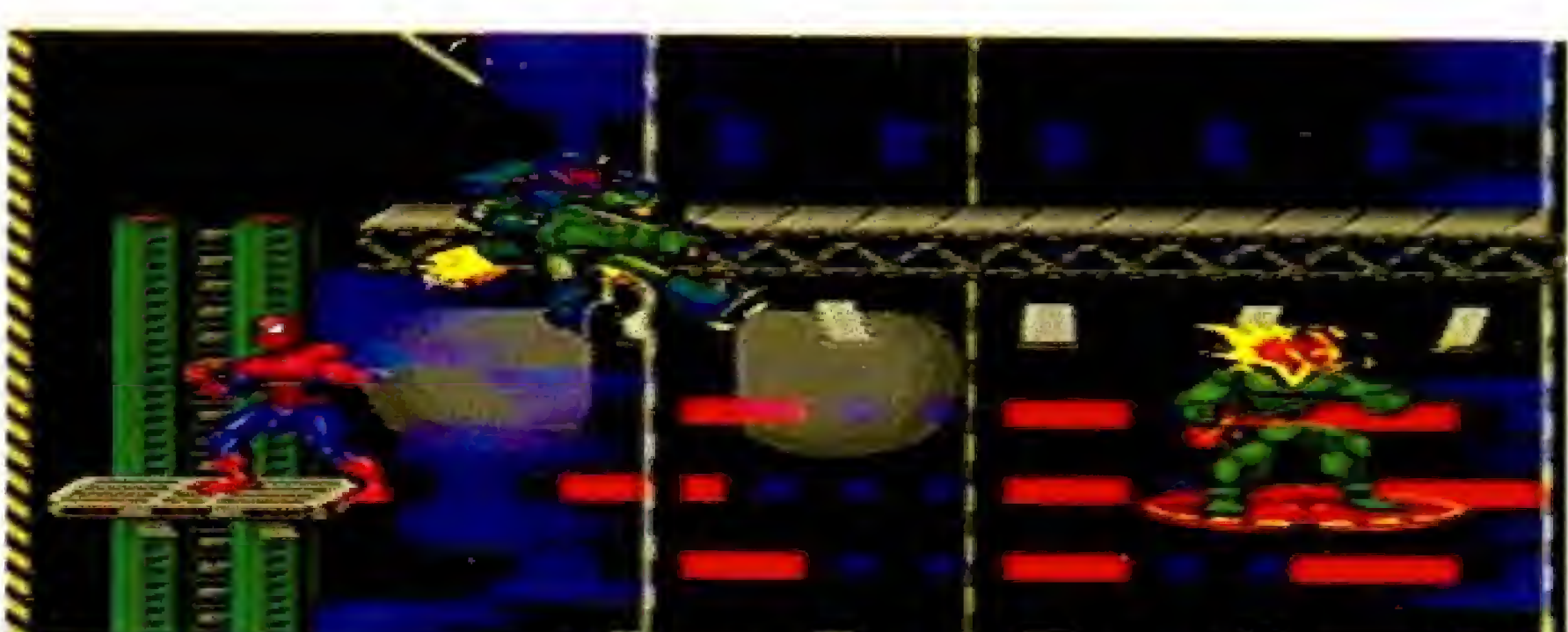
3. Über die Aufzüge erreichst du jede Plattform und kannst auch einem zu gefährlichen Gegner schnell entkommen. Den Boden des Aufzugsschachtes bewacht aber ein nicht minder böser Gegner.



4. Gehe die Gänge dann nach rechts und die Aufzüge nach unten. In der unteren rechten Ecke befindet sich ein bedrohlicher Wahnsinniger. Spiderman muß ihn beseitigen, um in den nächsten Abschnitt zu kommen.



5. Nimm den nächsten Lift in den unteren Teil dieses Areals. Hier triffst du auf den Shocker, den du unter dem Lift in die Ecke treiben solltest und mit deinen Schlägen bearbeiten mußt.



6. Nach dem Kampf mit ihm gehst du zurück nach oben und läufst bis zum Ende weiter. Du findest einen Aufzug nach unten, der nur läuft, wenn du den Shocker erledigt hast.



7. Jetzt gelangst du in den Reaktor. In die vier mit Farbcodes versehenen Maschinen mußt du die Schlüssel, die du auf deinem Wege eingesammelt hast, stecken. Mit den Aufzügen kommst du auf die jeweiligen Plattformen.



8. Dieser Abschnitt wird von den zwei rachsüchtigen Schurken Beetle und Jack O' Lantern bewacht. Sie greifen beide gleichzeitig an. Kämpfe aber nicht gegen sie, sondern weiche ihren Schüssen aus und konzentriere dich auf das Einsetzen der Schlüssel.



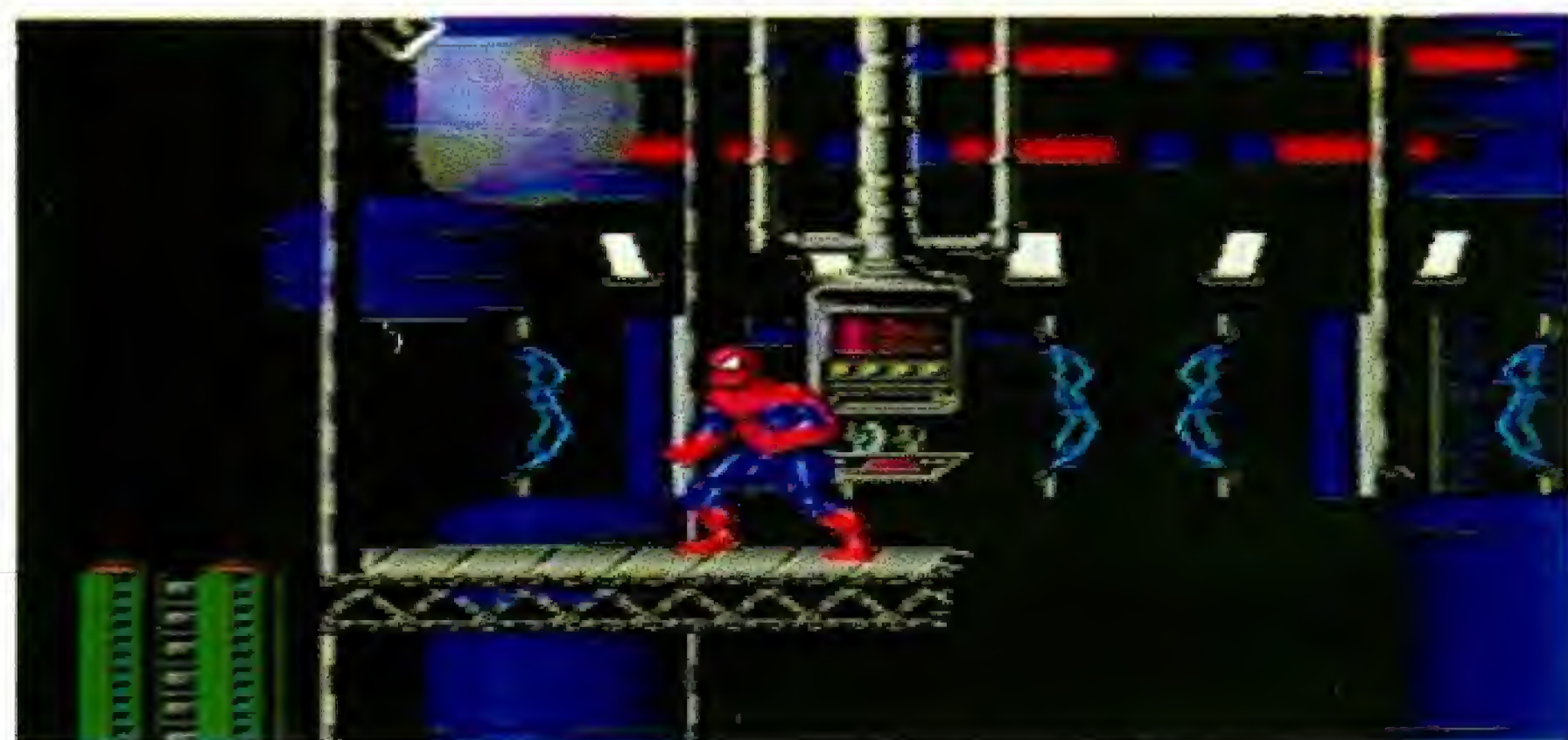
SEGA 670 SEGA SPIDERMAN



9. Das erste blau leuchtende Terminal findest du auf der obersten Plattform. Hier mußt du die Beta-Karte hineinstecken. Danach nimmst du den Lift rechts einen Level nach unten.



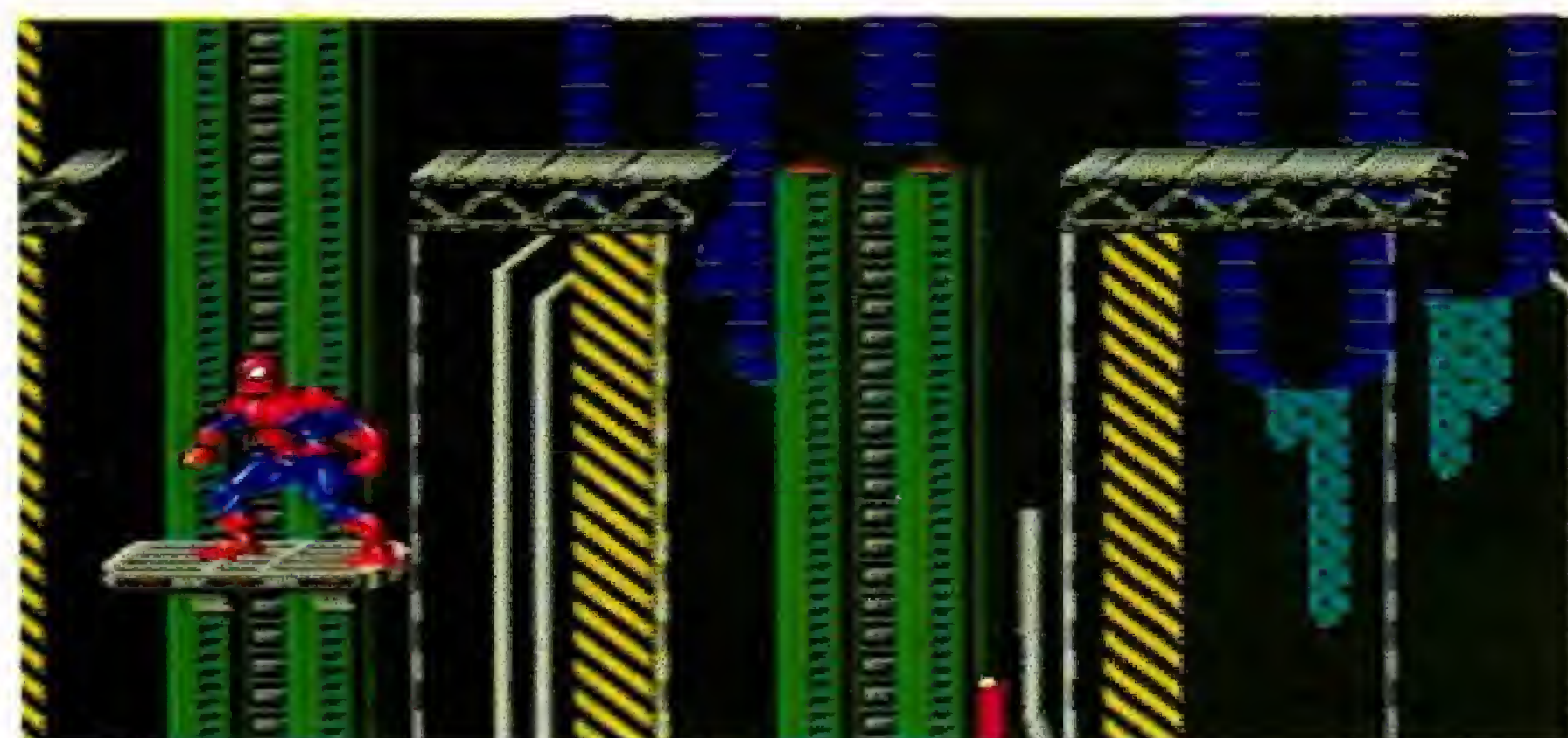
10. Bleibe weiter auf dem Weg nach unten und weiche den beiden Schurken aus. Auf der vierten Plattform nach unten findest du das nächste Terminal. Es leuchtet orange und du mußt die Omega-Karte hineinstecken.



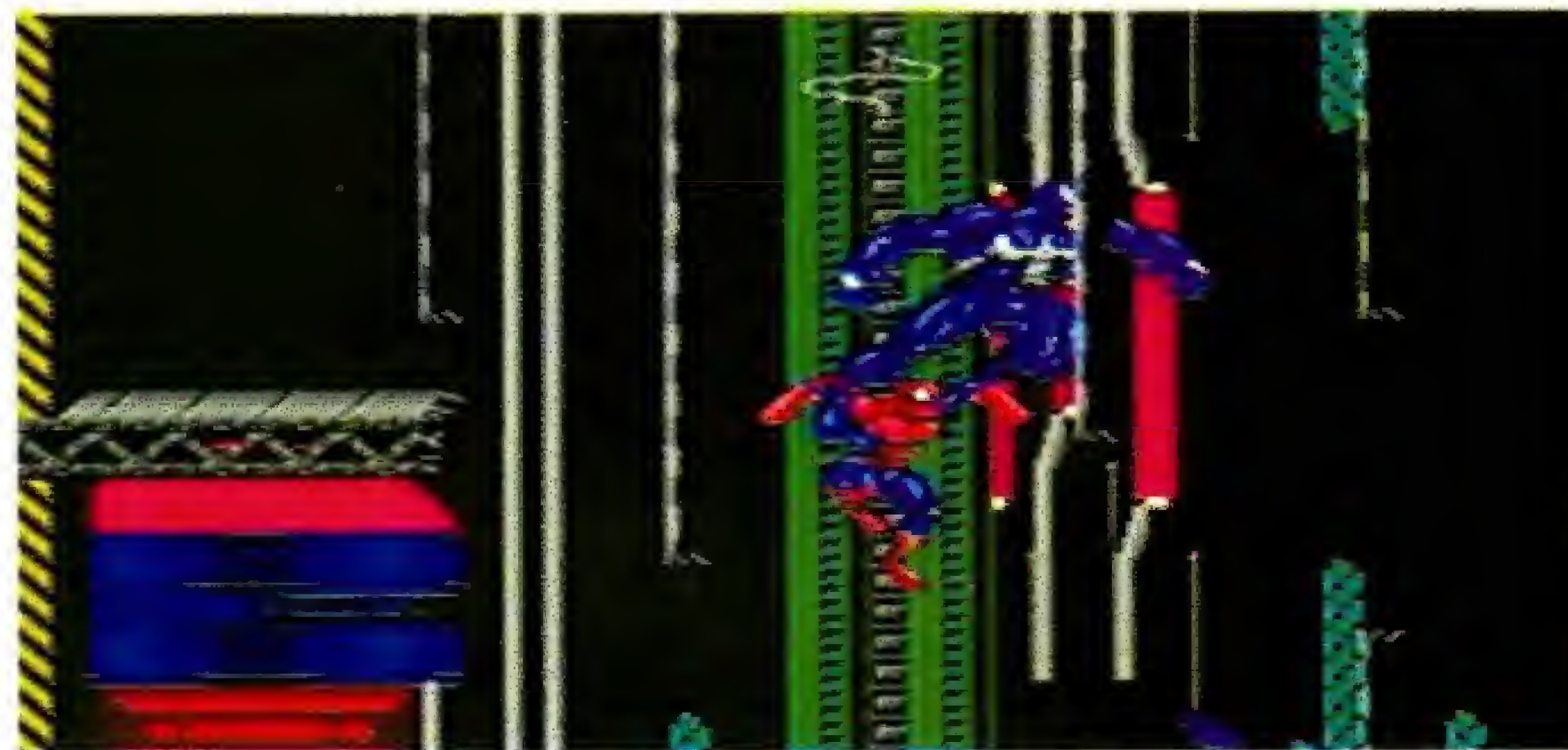
11. Zwei Plattformen weiter unten findest du das nächste Terminal. Du erkennst es an den grünen Lichtern. Hier gehört die Upsilon-Karte hinein.



12. Am Boden dieses Abschnittes ist das letzte Terminal, in das die letzte Karte, die Gamma-Karte, hinein muß. Falsche Schlüssel passen zwar trotzdem in die Maschinen hinein, hast du aber alle eingesetzt, so wird dann nichts passieren.



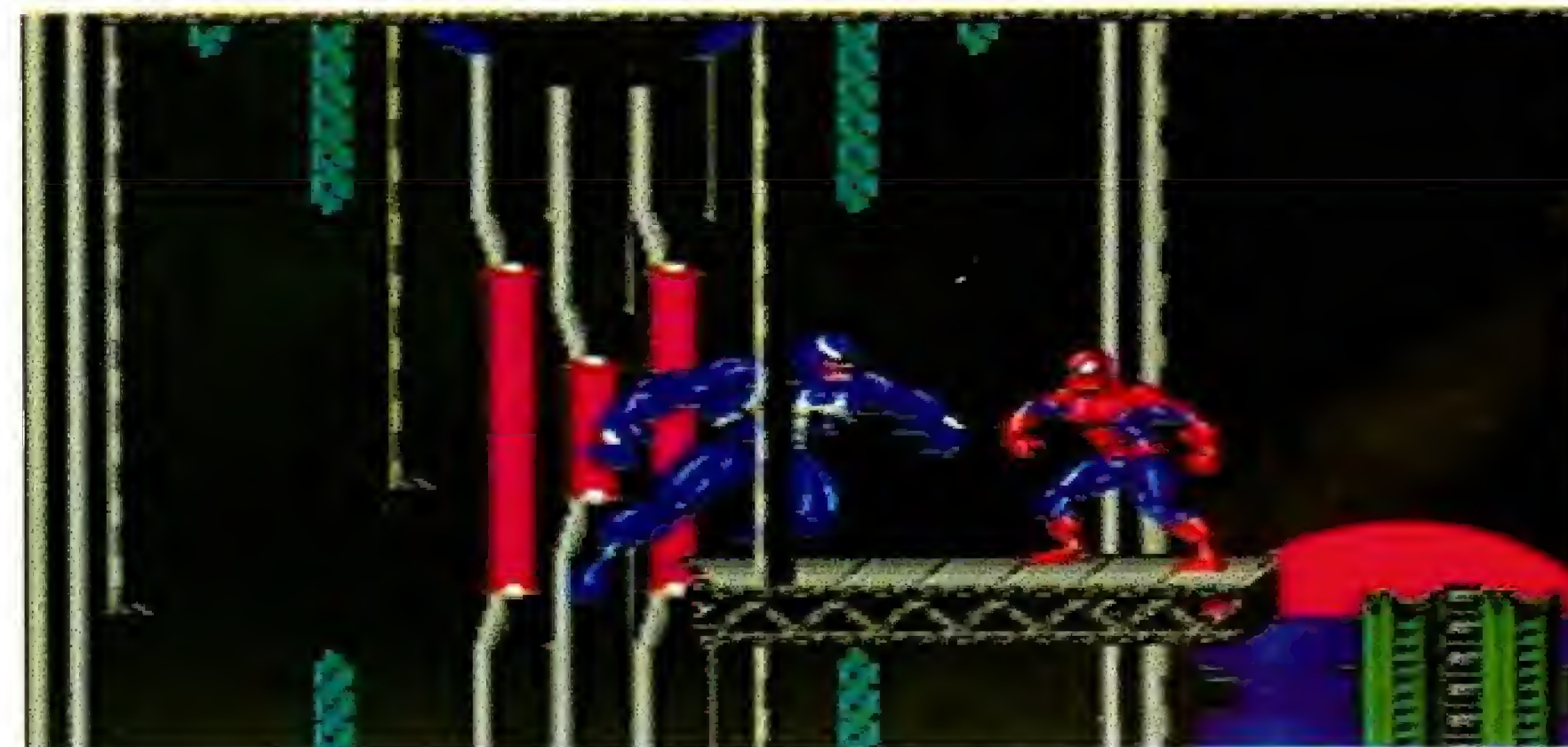
13. Sind alle Schlüssel richtig plaziert, dann sollte ein Aufzug unten in der Mitte des Bildschirms erscheinen. Springe hinauf und fahre damit in den tiefsten und dunkelsten Teil des Reaktors hinab.



14. Im untersten Abschnitt trittst du dann dem mysteriösen Venom gegenüber. Stelle dich auf die Plattform und bearbeite den Schurken mit einer Salve von Schlägen, wenn er zu dir herüberspringt.



15. Achte auf Venoms Netzattacken. Dieser Angriff zieht Spiderman viel Energie ab und Spideys entgegengeschleuderte Netzattacken sind dagegen machtlos.



16. Venom kann außerdem auch mit Lasern angreifen. Ein Sprung kombiniert mit einem Tritt ist hier angebracht und bringt Spiderman zudem noch in eine strategisch gute Position.



SEGA 671 SEGA

CODES

Die Cheats des Monats umfassen einen Klassiker für NBA LIVE '95 sowie alle Levelcodes für Theme Park und Putty Squad.

THEME PARK

Paßwörter, um überall in der Welt anfangen zu können.

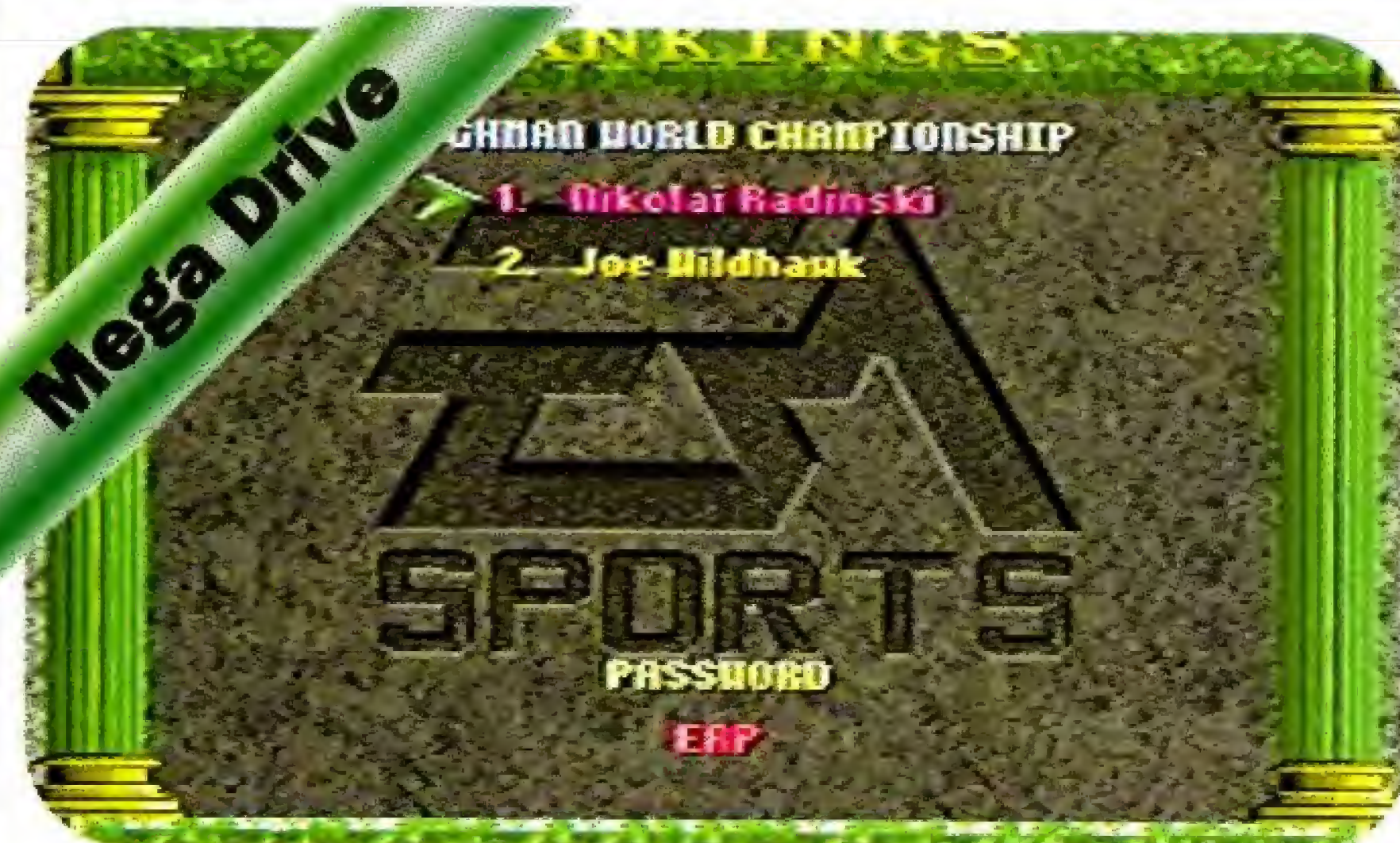
Mega Drive

1. UK verkauft für 2,315,000
1AAACAAACJM
2. Nigeria sold for 6,913,000
KAAALAAAG2B
3. Ägypten verkauft für 11,618,000
EAACLAAAMMC
4. Kalifornien verkauft für 6,918,000
UAACLACAG2G
5. Alaska verkauft für 8,357,000
BAACLBCAJFF
6. Nordamerika verkauft für 6,216,000
BAACLDCAJGJ
7. Peru verkauft für 9,146,000
2AACLMCA74
8. Neuseeland verkauft für 13,027,000
HAJCLMCANID
9. Antarktis verkauft für 16,466,000
GAJDLMCASCU

10. Australien verkauft für 19,559,000
NDLMCAWDH
11. Yakutsk verkauft für 23,284,000
JAPDLMCA01X
12. Argentinien verkauft für 25,689,000
PDMCA3C3
13. Brasilien verkauft für 28,414,000
JAPDM5CA518
14. Ost-USA verkauft für 24,853,000
TAPDM9CA2JY
15. Grönland verkauft für 27,290,000
XAPDM9CA2JY
16. Island verkauft für 29,206,000
OAPM94A6S0
17. Südafrika verkauft für 29,103,000
6APD594A6PR
18. Europa verkauft für 29,450,000
DAPD595A62L
19. Skandinavien verkauft für 33,820,000
HAPD995BBA6
20. Kuwait verkauft für 31,144,000
AAPH995A8PJ
21. Russland verkauft für 31,560,000
YAPR995A84J
22. Indien verkauft für 34,988,000
PAPR999BCFN
23. China verkauft für 28,397,000
JAP9999A51P
24. Japan verkauft für 14,101,000
6ACAAAAAP2Y

TOUGHMAN CONTEST

Mega Drive



Paßwörter für den Kampf um die Nummer 1 in der Championship

ERP kämpfen gegen Joe Wildhawk
ESK kämpfen gegen Coolic Loc
EPQ kämpfen gegen Biff Blublood
EDY kämpfen gegen Freddy Bravo
EFD kämpfen gegen Charlie Ponderosa
EVG kämpfen gegen P.J. Rck
EAS kämpfen gegen Diego Garcia

EKF kämpfen gegen Muerte Martinez
EST kämpfen gegen Havana Jones
EBM kämpfen gegen Coco Valdez
EFX kämpfen gegen Rigo Suave
EKC kämpfen gegen Hans Fischer
EGB kämpfen gegen Monsieur Victoire
EBA kämpfen gegen Bruno Maserati

ERS kämpfen gegen T.K. O'Reilly
ECW kämpfen gegen Gavin Grayson
ECN kämpfen gegen Jacob Jabowitz
EFL kämpfen gegen Jabar El Habib
EDU kämpfen gegen Yong AH CHI
EBJ kämpfen gegen Hiro Sokitome
EJZ kämpfen gegen Nickolai Radinski
EPV kämpfen gegen Sydney Dundee

TRUE LIES

Mega Drive

Gib diese Codes auf dem Paßwortscreen ein.

BGLVS-Unendliche Leben
BGGRLY-Unendliche Energie
BGWPNS-Alle Waffen
MNCHT- Levelauswahl
SHTGN-Shotgun
CRDTS-Watch Credits



SEGA 672 SEGA CODES

NBA LIVE '95



Um in eine geheime Übungs-Version von PGA Tour Golf zu gelangen, solltest du ein Exhibition-Match starten und irgendein Team auswählen. Wähle dann „Start new“ an und gib als den User-Namen „REFLOG“ ein.

PUTTY SQUAD

Mega Drive

Level Codes.
 Level 2-YTREWQ
 Level 3-USTIJNIN
 Level 4-ELBARM
 Level 5-MEHYAM
 Level 6-SSNHAM
 Level 7-LLEB
 Level 8-TONKFEER
 Level 9- CIBARA
 Level 10- DRATSUC
 Level 11-OMZIG

Level 12- FLOWEREW
 Level 13- PUREWOP
 Level 14-EVALS
 Level 15-REDNIRG
 Level 16-CINATTI
 Level 17- DAEHOMUS
 Level 18-YSSIRHC
 Level 19-SMARB
 Level 20-LEGNA
 Level 21-RETNUH
 Level 22-DORTOH

Level 23-YTSEB
 Level 24-LLIBSAG
 Level 25-DEKCREW
 Level 26-EZIGRENE
 Level 27-REFFUP
 Level 28-DENAK
 Level 29- ECALAP
 Level 30-IRARREF
 Level 31-REHSINUP
 Level 32-YEDIPS
 Level 33-ESREVINU

NFL QUARTERBACK CLUB



Teams von Acclaim und Iguana erhältst du durch das Drücken von B, C, A, C, A, B, C, C, A.

Um die Panthers und die Jaguars zu erhalten, drückst du A, B, C, C, B, A, A, C.

AFC und NFC-Teams bekommst du mit C, C, B, A C, A, B, B, C.

Und alle Teams erhältst du mit A, B, C, B, A, C, B, C, A.

SKELETON KREW

LEVEL CODES

Level 2-BGWY
 Level 3-PSKJ
 Level 4-HDZT
 Level 5-WGBX
 Level 6-RDFK



MEGA FUN hat die **Schocker** für Zocker!



Zockerregel 10: Ist der Zocker voll schockiert - ist das besser als wenn er friert! (Dialekt!)

MEGA FUN - Jeden Monat den Überblick
über alle Konsolen und Handhelds + + +
Interessante Specials & News
zu kommenden Top-Hits
+ + + Ausführliche Tests + + +

Wieder mit Tips&Tricks
zum Herausnehmen
und Sammeln.



Das unabhängige
Videospielmagazin
für konkurrenzlose
DM 5,80

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Leserlieblinge

Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic & Knuckles	89%	11
2.	(7)	Theme Park	94%	4
3.	(3)	Story of Thor	91%	5
4.	(6)	Landstalker	92%	11
5.	(-)	NBA Jam T. E.	88%	3
6.	(-)	Super Street Fighter II	91%	5
7.	(-)	ATP Tennis	79%	2
8.	(2)	FIFA Soccer '95	88%	5
9.	(4)	Sonic 3	91%	18
10.	(-)	Der König der Löwen	88%	7

Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(2)	Sonic Drift Racing	83%	3
2.	(Neu)	Earthworm Jim	83%	1
3.	(-)	Ristar	84%	3
4.	(Neu)	NBA Jam T. E.	80%	1
5.	(Neu)	Judge Dredd	73%	1

Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(-)	Aladdin	83%	5
2.	(-)	Der König der Löwen	88%	4
3.	(1)	Die Schlümpfe	70%	3
4.	(4)	Sonic Spinball	80%	8
5.	(3)	Speedy Gonzales	74%	3

Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(-)	Thunderhawk	92%	18
2.	(2)	Tomcat Alley	80%	9
3.	(-)	Jurassic Park	80%	5
4.	(1)	Sonic CD	89%	17
5.	(Neu)	Earthworm Jim S. E.	90%	1

32 X

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(2)	Virtua Racing Deluxe	93%	5
2.	(1)	Metal Head	84%	5
3.	(5)	Indiziert	—	4
4.	(4)	Star Wars Arcade	80%	5
5.	(3)	NBA Jam T. E.	89%	2

Top Hits

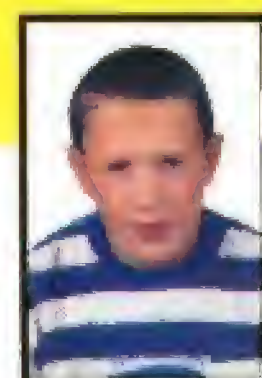
FREDERIK KRAHE



Im Moment durchsuche ich eifrig den **Jurassic Park** auf dem Mega CD. Die geniale Grafik und das durchdachte Spieldesign erschaffen eine unglaubliche Atmosphäre. Außerdem hat man an diesem Game ganz schön was zu knacken! Ich habe es noch immer nicht geschafft.



TORBEN REIMERS



Meiner Meinung nach ist **Rock'n'Roll Racing** für den Mega Drive das allercoolste Spiel der Welt. Ich fahre am liebsten auf dem 'Battle Track'. Am besten finde ich immer noch die geilen Sounds, wie Born to be Wild oder Peter Gunn.



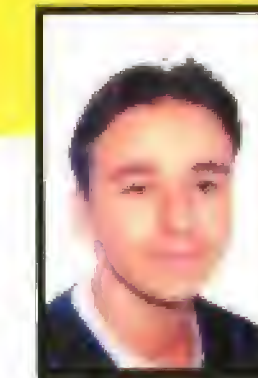
ALEXANDER LINTNER



Theme Park ist das mit Abstand beste Strategiespiel, das derzeit auf dem Markt zu haben ist. Zwar sind Grafik und Sound eher durchschnittlich, aber das Spielgeschehen selbst läßt keine Wünsche offen. Dauermotivation ist damit garantiert!



SEDA ICRUNOSLAV



Wenn ich mit **Dune II** so richtig loslege, ist kein Feind vor mir sicher! Erst wenn der Imperator bezwungen ist, kann ich richtig schlafen. Ich hoffe, Sega bringt schnell Nachschub, denn langsam aber sicher kenne ich in jedem Level die Stärken und Schwächen des Gegners.





Die Leser-Charts wurden unter anderem ermittelt durch die Stimmen von:

Ackermann, Peter, 42853 Remscheid • Adolffs, Torsten, 50226 Frechen • Berger, Michel, 80637 München • Couvre, Marcel, 16230 Sandkrug • Duballa, R., 38159 Vechelde • Ebert, Ronny, 16348 Wandlitz • Eltermann, Stefan, 22081 Hamburg • Grabner, Martin, A-5134 Schrand • Grun, Thomas, 12169 Berlin • Gut, Pascal, 6415 Arth • Hammer, Markus, 67136 Fußgönnheim • Heim, Marcus, 46419 Isselburg • Hendric, Jan, 22926 Ahrensburg • Hien, Roman, 84559 Kraiburg • Hilken, Alois, 56826 Lutzerath • Hofmann, Patrick, 09496 Marienberg • Joachims, Jerome, 41363 Jüchen • Kamm, Daniel, 92655 Grafenwöhr • Kastner, Emmanuel, 59909 Bestwig • Kern, Martin, 86169 Augsburg • Knof, Reiner, 50859 Köln • Krahe, Frederick, 47906 Kempen • Krunoslav, Seda, 57223 Kreuztal • Landsberg, Daniel, 51570 Windeck • Lange, Torsten, 09526 Olbernhau • Lintner, Alexander, 86554 Pöttmes • Loesch, Jobst, 88316 Isny • Ness, Silvano, CH-4315 Zuzgen • Neudecker, Stefan, 86825 Bad Wörishofen • Orsolini, Marco, 74821 Mosbach • Pabst, Stefan, 07806 Lausnitz • Prütz, Andreas, 19322 Wittenberge • Reimers, Torben, 24640 Schmalfeld • Reuter, Carina, A-7041 Wulkaprodersdorf • Rumpf, Sebastian, 68766 Hockenheim • Schabunow, Daniel, 76337 Waldbronn • Schuck, David, 86688 Graisbach • Stark, Ulrich, 86447 Todtenweis • Stein, Dominik, 35239 Steffenberg • Teuscher, Björn, 70569 Stuttgart • Teuscher, Marco, 70569 Stuttgart • Urbanek, Fabian, 50859 Köln • Urbanek, Pelle, 50859 Köln • Wendt, Michael, 59227 Ahlen-Vorhelm • Wieland, Gerhard-Erich, 79115 Freiburg

Mach mit!

Eure Meinung ist gefragt! Wenn ihr Glück habt, könnt ihr wie Seda Icrunoslav ein Spiel gewinnen. Schickt eine Postkarte, auf der ihr eure fünf aktuellen Lieblingsspiele mit der jeweiligen Systemangabe von Platz 1 bis 5 notiert, an nachstehende Adresse. Besonders Fleißige werden dann sogar abgedruckt, wenn sie ein Foto beilegen (wichtig!) und die Vorzüge ihres Lieblingsspiels mit ein paar Sätzen beschreiben.

SEGA Magazin
Kennwort: Charts
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Sega Bestseller

Mega CD II

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Die Schlümpfe	76%	6
2.	(2)	Midnight Raiders	66%	2
3.	(6)	Tomcat Alley	80%	13
4.	(3)	Ecco 2	86%	7
5.	(4)	BC Racers	81%	7
6.	(5)	Jurassic Park	81%	8
7.	(7)	F1 World Champion	88%	11
8.	(10)	Battlecorps	89%	11
9.	(8)	Soulstar	86%	9
10.	(9)	Sonic CD	89%	21

Master System

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Die Schlümpfe	70%	4
2.	(2)	Speedy Gonzales	74%	5
3.	(4)	Sonic Spinball	81%	8
4.	(3)	Der König der Löwen	88%	9
5.	(5)	Aladdin	83%	16

Game Gear

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Sonic Drift Racing	83%	3
2.	(6)	Sonic Triple Trouble	87%	9
3.	(2)	Super Columns	79%	3
4.	(3)	Speedy Gonzales	72%	3
5.	(4)	Die Schlümpfe	73%	5
6.	(7)	Mickey Mouse 3	79%	7
7.	(5)	Tempo Jr.	74%	3
8.	(9)	Ecco 2: Tides of Time	84%	9
9.	(8)	Der König der Löwen	88%	10
10.	(10)	Ristar	84%	7

Mega Drive

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Batman & Robin	80%	3
2.	(3)	Story of Thor	91%	6
3.	(2)	Die Schlümpfe	76%	5
4.	(4)	NBA Action	75%	5
5.	(7)	Spirou	80%	2
6.	(5)	Sonic & Knuckles	89%	11
7.	(6)	ATP Tennis	79%	8
8.	(8)	Soleil	89%	8
9.	(10)	Striker	64%	6
10.	(9)	Der König der Löwen	88%	11

32 X

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Im Monat
1.	(1)	Chaotix	82%	3
2.	(5)	Virtua Racing Deluxe	93%	5
3.	(3)	Metal Head	84%	5
4.	(2)	Stellar Assault	83%	3
5.	(5)	Golf Magazine	80%	5



Zu zweit gleichzeitig erhöht sich der Spielspaß natürlich um einiges. (Mega Drive)



Neben den Power Rangers könnt ihr in manchen Abschnitten auch diverse Zord-Kampfmaschinen aussuchen.

Power Rangers

- The Movie

DIE BELIEBTHEIT DER SECHS US-TEENAGER IST NACH WIE VOR UNGEBROCHEN. MIT DEM GLEICHNAMIGEN KINOFILM UND PASSENDEN VIDEOSPIEL SOLL DIE ERFOLGSGESCHICHTE NUN UM EIN NEUES KAPITEL ERWEITERT WERDEN.

Die Produzenten haben scheinbar aus den Attacken der Kritiker - auch in Amerika hat die Erfolgsserie einige Feinde - gelernt, denn in einem speziellen Schriftzug wird bei der Game Gear-Version extra darauf hingewiesen, daß es sich hier um ein Videospiel handelt und Gewalt nicht auf den Pau-

senhöfen stattfinden sollte. Dieser Appell macht durchaus Sinn, denn sowohl bei der Game Gear- als auch bei der Mega Drive-Version wird geprügelt, was die Fäuste und Beine hergeben.

Final Fight läßt grüßen!

Die Entstehungsgeschichte der Garde blutjunger Super-

helden dürfte mittlerweile bekannt sein: Ein intergalaktisches Wesen namens Zordon kam eines Tages in die sogenannte Angel Grove-City, um dort eine Schutzeinheit ins Leben zu rufen. Zu diesem Zweck suchte er sich sechs geeignete Teenager aus, die sich dank der ihnen einverlebten Fähigkeiten

Die Grafik fiel auf dem Game Gear systembedingt besser aus als auf dem Mega Drive.



Die Kämpfer können sich nur in SF-Art bewegen.(GG)





Auf einem Feuerplaneten kommt es zum großen, grafisch spektakulären Showdown.



Zwischenbilder im japanischen Anime-Stil sorgen für das typische Power Rangers-Flair.

fortan in Superhelden und bei Bedarf sogar in Zord-Kampfmaschinen transformieren können.

Wie nicht anders zu erwarten, wurde die Videospiel-Adaption des Kinofilms im

beliebten Beat 'em Up-Genre angesiedelt. Alleine oder zu zweit gleichzeitig wandert ihr mit dem Power Ranger eurer Wahl durch unterschiedliche Szenarien, um herbeilaufende Feinde, wie beispielsweise den lästigen Putty Patrol, mit allen Mitteln der Kampfkunst gehörig zu verprügeln. Die Steuerung fiel vergleichsweise simpel aus: Eine Taste sorgt für sämtliche Schlagtechniken, eine weitere für elegante Sprünge, und last but not least verfügt jeder Recke noch über einen individuellen Superschlag, dessen Einsatz ihr allerdings mit einem Stück Lebensenergie büßen müßt. Der Abwechslung wegen verwandeln sich die Power Rangers in manchen Abschnitten auch in gigantische Zord-Kampfmaschinen.

Diese Kolosse haben solche interessante Namen wie zum Beispiel Falczord oder Ninja Megazord und sehen aus wie die metallischen Ungetüme der japanischen Bandai-Spielzeugfiguren. Aber auch die Gegner der Zord-Ungetüme besitzen ein imposantes Äußeres. So erwartet euch zum Abschluß ein „Kampf der Titanen“ gegen den mächtigen Ivan Ecto, der euch durch seine gekonnten Wrestling-Griffe quer über den Screen wirft.

Die Game Gear-Version

Auch auf Segas kleinstem geht es prügellastig zu, mit dem Unterschied, daß hier Street Fighter II das große Vorbild war, denn im Gegensatz zur Mega Drive-Version finden hier nur reine Zweikämpfe auf einer hori-

zontalen Spielebene statt. Jeder Level wurde in zwei Abschnitte unterteilt: Im ersten müßt ihr im Fließbandverfahren ein gutes Dutzend kleinerer Gegner verprügeln, während es im zweiten Abschnitt zum großen Endkampf einer Zord-Kampfmaschine gegen den Endgegner kommt. Im speziellen Vs-Modus könnt ihr sogar sämtliche Feinde anwählen und euch in einem klassischen Zweikampf gegen Mensch oder Computer messen.

Facts

- Mega Drive
- 8 MBit
- Hersteller: Sega
- Genre: Beat 'em Up
- Release: Oktober
- Levels 7

Besonderheiten

- Das Spiel zum Film
- Zwei-Spieler-Modus
- Original-Zord-Verwandlungsmöglichkeiten

First Look

Klassisches Beat 'em Up-Spiel à la Streets of Rage mit den sechs anwählbaren Helden, die in einigen Levels sogar zu mächtigen Zord-Kampfmaschinen mutieren. Durch die vielen originalgetreuen Power Rangers-Elementen dürfte dieses Modul vor allem für Fans der Filmserie interessant sein.



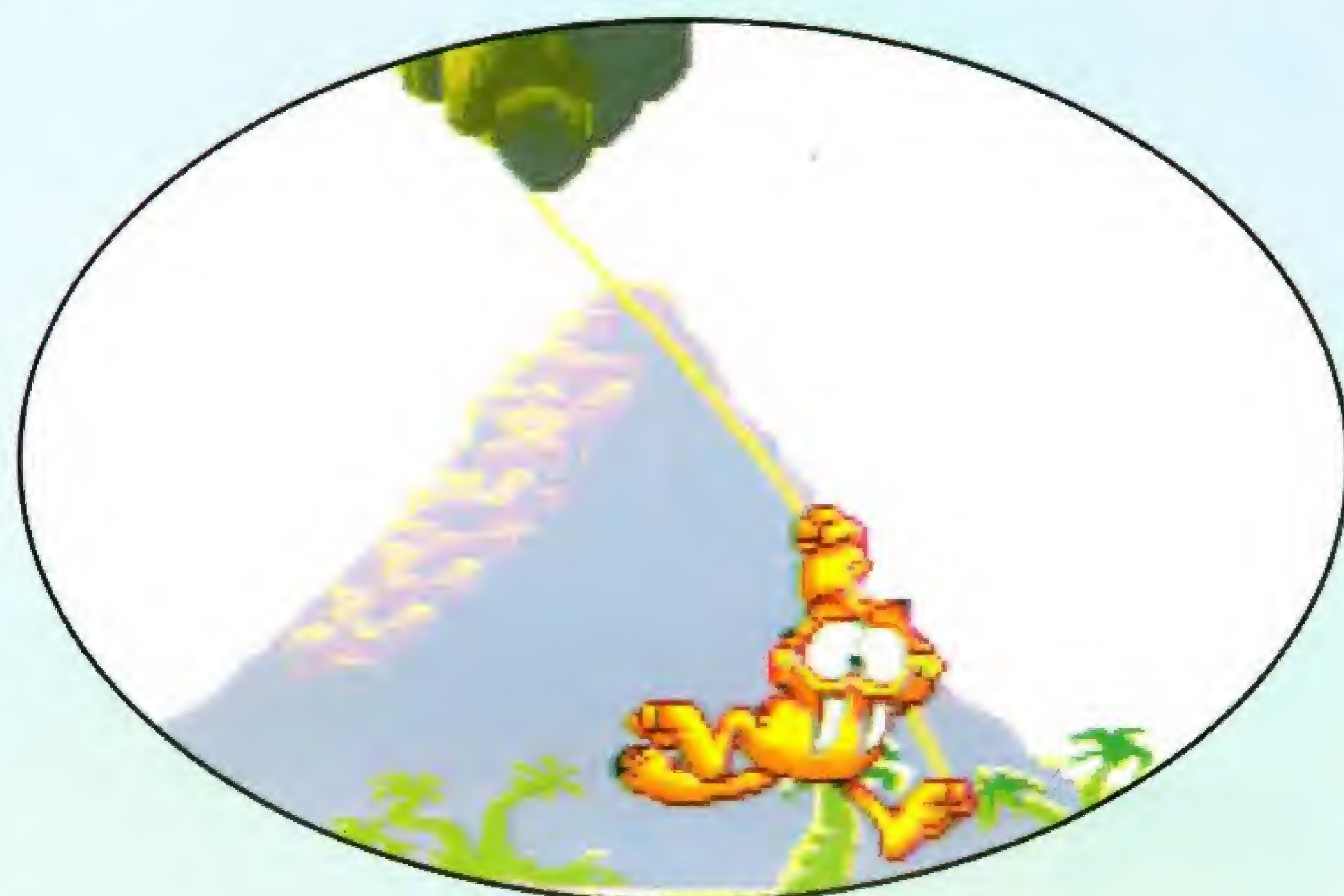
Im Nahkampf könnt ihr beim Gegner auch einen wirkungsvollen Wurfgriff ansetzen. (MD)



Garfield:

Caught in the Act

NACH AUSSAGEN SEINES SCHÖPFERS HANDELT ES SICH BEI GARFIELD UM DEN FAULSTEN KATER DER WELT, DER AM LIEBSTEN KILOWEISE LASAGNE VERTILGT UND SEINE NACHMITTAGE VOR DER FLIMMERKISTE VERTRÖDELT. LETZTERES WIRD DEM VIERBEINER IN SEINEM VIDEOSPIEL-DEBÜT JEDOCH ZUM VERHÄNGNIS.



Garfields Charakter läßt sich am besten mit den drei „F“s umschreiben: fett, faul und fies. Diese leidliche Erfahrung mußte seine gesamte Umwelt bereits des öfteren machen, daher wird es auch immer gerade-

zu als Erholung empfunden, wenn der Kater seine reichlich vorhandene Freizeit vor dem Fernseher verbringt. Eines Tages geschieht jedoch etwas unerklärliches: Durch irgendwelche transzendenten Einflüsse wird der Dauerzap-

per flugs in die Flimmerkiste gebeamt und steht nun vor seiner bislang größten Herausforderung: Um wieder in die reale Welt zurückzukehren, muß der arme Floh-Transporter noch einmal die komplette Weltgeschichte

durchleben, angefangen in der tiefsten Steinzeit, wo Garfield im niedlichen Säbelzahniger-Look um das nackte Überleben kämpft, bis hin zum finalen Fight im Inneren des Fernsehers.

Mainstream-Hopserei

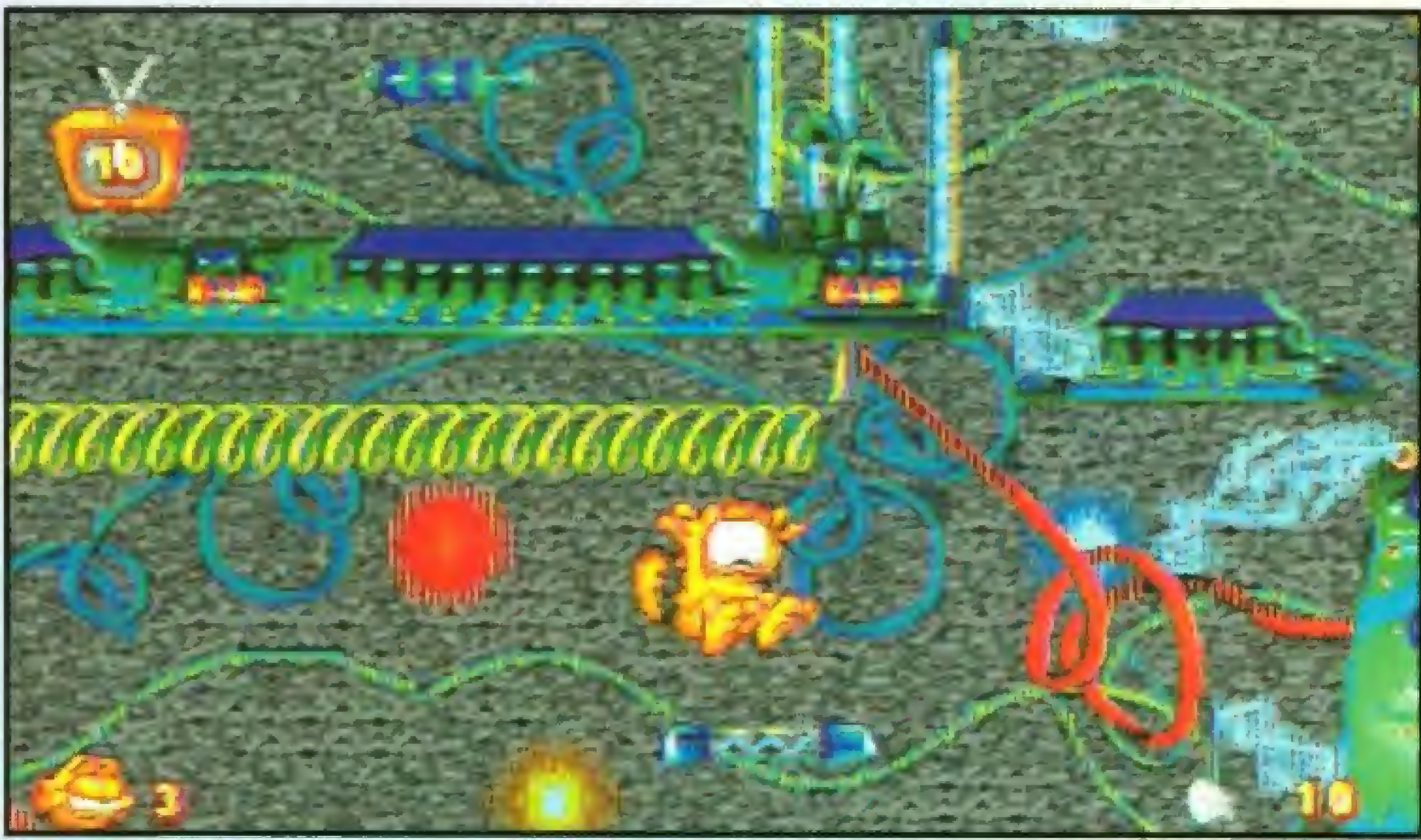
Der Spielablauf des Garfield-Abenteuers - der Untertitel hat übrigens nichts mit der gleichnamigen Teeny-Gruppe zu tun - läßt sich schnell beschreiben. Mittels Garfields erstaunlich sportlichen Hüpf- und Sprüngeinlagen überwindet er sämtliche Unwegsamkeiten der über 20 Abschnitte, wobei die klassische Sprung-Attacke hier allerdings keinen



An abwechslungsreichen Szenarien besteht in diesem Spiel kein Mangel: auf dem Rücken eines fetten Fisches werdet ihr aus diesem Loch wieder hochgespült.



Als Pharao müßt ihr Schalter in einer Pyramide aktivieren.



Im Inneren seines geliebten Fernsehers muß sich der kleine Vierbeiner bis zum letzten Endgegner vorkämpfen.

Gegner zur Strecke bringt. Hier muß Garfield zu allem Überfluß auch noch seine Arme benutzen, um sie mit einem gezielten Schlag aus den Verkehr zu ziehen. Doch die Feind-Eliminierung geht auch noch etwas bequemer: Durch die entsprechenden Items könnt ihr eine unbegrenzte Zahl an Wurfgeschossen einsammeln und auf Knopfdruck den Widersachern entgegenwerfen. Als grafischer Gag ändern sich die Waffen immer stilgerecht

in jedem Abschnitt. In der Steinzeit fuchelt Garfield beispielsweise mit einem Knochen herum, während er als Pharao den Feinden mit einer Fackel Saures gibt. Aber auch die spielerischen Anforderungen variieren in jedem Zeitabschnitt. Als Hobby-Astronaut unterliegt Garfield zum Beispiel der mondtypischen Schwerkraft, so daß dementsprechend spektakuläre Riesensprünge möglich sind, während er in der eisigen Antarktis mit dem



Auf dem Mond unterliegt Garfield den veränderten Schwerkraftsbedingungen.



Als Pirat geht ihr im Dschungel auf eine abenteuerliche Schatzsuche.

spiegelglatten Untergrund zu kämpfen hat - dem Kater bleibt somit nichts erspart. Der Schwierigkeitsgrad dieser Preview-Version ist übrigens nicht von schlechten Eltern, was daran liegt, daß das Leveldesign viele hinterhältige Stellen bietet, die man einfach wissen muß, um sie zu umgehen. Bei der Erkundungstour durch die Pyramiden gibt es beispielsweise brüchige Plattformen, Treibsand und andere Gemeinheiten, die Profi-Zocker auf eine harte Bewährungsprobe stellen. Bleibt zu hoffen, daß Sega ein

Einsehen hat und der endgültigen Version dieser Hardcore-Hopserei ein Paßwortsystem spendiert.



Als heldenhafter Wikinger durchquert der druchtlose Garfield eine frostige, glitschige Eiswelt.



Als schmuddeliger US-Filmdetektiv erlebt man die gesamte Umgebung stilgerecht in Schwarzweiß.



Mit Säbelzähnen wandert Garfield durch die Steinzeit.

Facts

- Mega Drive, 16 MBit
- Hersteller: SEGA
- Genre: Jump & Run
- Release: Oktober
- Levels: 20+

Besonderheiten

- Garfield in seinem ersten Videospiel
- Hoher Schwierigkeitsgrad
- Jeder Level spielt in einer anderen Zeitepoche

First Look

Vergnügliche Zeitreise mit dem gefräßigen Kater. Abwechslungsreiches Jump & Run-Spiel dank der verschiedenen Zeitepochen. Ansehnliche Optik durch einen niedlich animierten Vierbeiner.

45



DER WITZIGE ROTE KLECKS MIT DER COOLEN SONNENBRILLE IST ZURÜCK. NACHDEM ER DANK DER PROGRAMMIERKÜNSTE VON DAVID PERRY IN SEINEM ZWEITEN SPIEL ZUM JUMP & RUN-SUPERSTAR WURDE, SCHICKTE IHN VIRGIN NUN NACH HOLLYWOOD, WO ER DIE LEINWAND EROBERN SOLL.

Spot Goes to Hollywood

Sommer 1993: Das Mega Drive-Modul Cool Spot stürmt die Charts der gesamten Spielewelt. Dies lag nicht unbedingt am revolutionären Spielkonzept - es handelte sich ja

„nur“ um ein konventionelles Jump & Run-Game -, sondern hauptsächlich an der genialen grafischen Gestaltung. Ein simpler roter Kleck mit Armen, Beinen und Sonnenbrille eroberte die Herzen der

Spielfans mit seinem unwiderstehlichen Charme. Lässig tippelte er vor herrlichen Strand-Panoramen herum, begann mal eben Yoyo zu spielen oder putzte die Brille, wenn der Spieler ihn länger nicht bewegte. Dazu ertönte noch famoser Beach-Sound von Soundgenius Tommy Tallarico, während David Perry ein technisches Meisterwerk hinlegte, das fast alle anderen Jump & Runs in den Schatten stellte.

Schon Teil 3?

Damals fiel keinem auf, daß Spot schon einmal Held eines Spiels war, das es für den Amiga und den Gameboy gab. Dem simplen Logikgame namens „Spot“ wurde auf-

grund grafischer und spielerischer Schlichtheit allerdings kaum größere Popularität zuteil. Dieses Game ist nun der Grund dafür, daß Spot Goes to Hollywood als Cool Spot 3 in den Release-Listen auftaucht. Für den dritten Teil ließ man sich wiederum ein komplett neues Konzept einfallen, wozu man Spot nach Hollywood schickte. Dort treibt er sich natürlich in den legendären Filmstudios herum und durchstöbert die Filmrollen nach alten Klassikern. Als er dabei plötzlich von einem Angestellten der Filmfirma überrascht wird, bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich im Filmprojektor zu verstecken. Er konnte jedoch nicht damit rechnen, daß



Auf dem Deck des Piratenschiffs bekommt man es mit Möwen und gefährlichen Piraten zu tun.



Hoppla! Im Rumpf des Schiffes warten bissige Haie und gemeine Ratten.

dieser Projektor das ungünstigste Versteck ist, denn just in diesem Moment will der Angestellte gerade alte Filme anschauen. Und so kommt es, daß Spot sich plötzlich in alten Filmen als Hauptdarsteller wiederfindet, darunter befinden sich Evergreens wie Star Wars, Indiana Jones, Aliens, Jurassic Park, Dracula oder Frankenstein.

Jump & Run wie gehabt?

Prinzipiell ist auch Cool Spot ein Jump & Run-Game, allerdings ergibt sich durch die neuartige grafische Darstellung ein deutlich interessanteres Gameplay.

Ähnlich wie in Landstalker oder FIFA Soccer wird das Geschehen mit einer isometrischen 3D-Perspektive präsentiert, wobei die Grafiken flüssig von rechts oben nach links unten scrollen. Logisch, daß man Spot nun auch in alle Richtungen laufen lassen kann, wobei der rote Klecks flüssig animiert wie eh und je von allen Seiten betrachtet werden kann und mit einer Reihe neuer Gags aufwartet. Die klassischen Filmvorlagen wurden natürlich auch nicht umsonst in die Story integriert. Die Designer nutzten die Möglichkeit, grafisch absolut unterschiedliche Szenarien zu kreieren, die mit



Furchtlos wie Indiana Jones marschierst Spot in den gesperrten Tunnel.

abgefahrenen Gegnern vollgepackt wurden. Ob man sich nun in Krieg der Sterne-Manier von Teleportern beamen läßt, auf dem Piratenschiff gegen den Kapitän mit Holzbein kämpft, im Schiffsrumpf dem weißen Hai ins Auge blickt oder ähnlich wie Indiana Jones durch einen gesperrten Tunnel marschierst, Abwechslung ist garantiert. Im Gegensatz zu den Vorgängern malte man die Grafiken nun auch nicht mehr per Hand, sondern setzte zeitgemäße Silicon Graphics-Maschinen ein, mit denen man die Grafiken berechnete. Das Ergebnis sind detaillierte Textures und

hervorragende Lichteffekte, welche die Grafik sehr realistisch aussehen lassen. Am besten kommt dies natürlich bei der Saturn-Version zur Geltung, die darüber hinaus mit CD-Soundtracks garniert wurde, während die Mega Drive- und 32X-Versionen mit gewöhnlichen Tallarico-Stücken vorliebnehmen müssen. Insgesamt werden 24 verschiedene Levels geboten, welche in nicht linearer Reihenfolge ablaufen, das heißt, man kann teilweise die Reihenfolge selbst bestimmen.

Facts

- Mega Drive, 32X, Saturn
- Hersteller: Virgin
- Genre: Jump & Run
- Release: Oktober
- Levels: 24

Besonderheiten

- Filmszenarien als Vorlage
- Isom. 3D-Perspektive
- Gerenderte Grafik
- Tallarico-Sound

First Look

Cool Spot wird wohl weiterhin zu den Topstars im Spielebusiness gehören. Das dritte Abenteuer besticht durch die hervorragende 3D-Optik, die originellen Filmvorlagen und die gewohnt genialen Animationen. Wenn das Gameplay hier mithalten kann, ist ein weiterer Nummer 1-Erfolg garantiert.



Im Star Wars-Ambiente gibt es neben praktischen Teleportern geniale Licht-Schatteneffekte.

Virtua Fighter 32X



ENDLICH!
NACH

MONATELANGEM
WARTEN DÜRFEN SICH 32X-
USER AUF EINEN NEUEN TOP-

HIT FREUEN! OB SICH VIRTUA FIGHTER AUF DEM 32X MIT
DER SATURN-VERSION MESSEN KANN, DURFTEN WIR ALS
ERSTE AN DER FAST FERTIGEN VERSION HERAUSFINDEN!
VON HANS IPPISCH

Für all diejenigen, die sich mit Virtua Fighter noch nicht sehr beschäftigt haben, schildern wir noch einmal kurz, wie AM2 die Beat 'em Up-Welt revolutionierte. Nach der Fertigstellung

ihres Rennspiels Virtua Racing faßte das Programmiererteam AM 2 den Entschluß, basierend auf der Model 1-Hardware einen weiteren 3D-Kracher auf die Beine zu stellen. Bislang beschränkten

sich die Designer bei Prügelspielen auf die gewöhnliche Seitenansicht mit flachen Sprites, einzig und allein bei Art of Fighting auf dem Neo Geo wurde mittels flotten Zoomings ein gewisser 3D-Effekt erzielt, der beschränkte sich allerdings nur auf die Vergrößerung und Verkleinerung der 2D-Ansicht. Yu Suzuki und seine Programmierer wollten jedoch etwas noch nie Dagewesenes schaffen, ein Prügelspiel mit echten 3D-Animationen. Die hervorra-

Im Replay werden die letzten Sekunden des Kampfes noch einmal wiederholt.

Alle acht Kämpfer des Automaten wurden originalgetreu umgesetzt. Als neunter Kämpfer wartet die Cybertech-Lady Dural.

gende 3D-Engine der Model 1-Automatenhardware war hierfür bestens geeignet.

Round One!

Wichtigstes Merkmal von Virtua Fighter ist die Darstellung der Kämpfer. Erstmals setzte man nicht komplett vorgezeichnete Animationen ein, die der Reihe nach ablaufen, sondern man stellte die Sprites mittels Polygongrafiken dar, die in Echtzeit berechnet werden. Der Vorteil hierbei ist, daß fließende Animationen möglich sind, da man nicht auf speicherplatzfressende Grafiken angewiesen ist und jederzeit einen beliebigen Blickwinkel wählen kann. Ob man nun von weit weg zuschaut oder von schräg oben das Geschehen betrachtet, für das Programm stellt dies keinen Unterschied dar, da die Grafiken problemlos in die jeweilige Perspektive umgerechnet werden können. Bei Street Fighter ist dies nicht möglich, die Sprites liegen nur in einer bestimmten Größe mit





Die flinke Pai und die sprunggewaltige Sarah vertreten die Damenwelt im Ring.



einer bestimmten Ansicht vor, hier kann man nicht frei wählen. Der einzige Nachteil dieser Polygontechnik besteht darin, daß die Figuren nicht so detailliert aussehen, da man nur mit Grafikflächen arbeitet. Dieser Nachteil wurde übrigens mittlerweile mit der Model 2-Hardware überwunden, da man hier dank Textures die Figuren



Stellt man die Ringgröße auf 4 m ein, genügt ein Treffer!



Alt gegen jung! Der erfahrene Lau überzeugt mit herrlichen Schlagkombinationen, Jacky ist ziemlich stark.

wunderschön verkleiden kann. Dies ist beispielsweise auch bei Virtua Fighter Remix auf dem Saturn geschehen. Die nun vorliegende 32X-Version hält sich originalgetreu an den ersten Automaten.

Umwerfendes Gameplay!

Selbstverständlich dürfen alle neun Kämpfer des Vorbilds ihr 32X-Debüt geben. Davon sind acht anwählbar, während die Cybertech-Dame Dural als finaler Gegner im Arcade-Modus wartet. Besonderes Kennzeichen der Kämpfer sind die absolut unterschiedli-

chen Fähigkeiten und Special Moves. Die Mädels Pai und Sarah überzeugen durch Schnelligkeit und spektakuläre Moves, während Akira und Jeffery recht behäbig, dafür aber kräftig sind. Der Ninja Kage und Wolf bieten die abgefahrensten Würfe, Lau und Jacky sind recht flink. Der größte Reiz besteht eigentlich darin, die teils geheimen Special Moves zu finden, die man über diverse Tastenkombinationen aktivieren kann. Im Gegensatz zu anderen Prügelspielen kann man nicht nur treten und schlagen, sondern auch individuell blocken, was



Die Hintergründe erstaunen mit einer gewaltigen Farbenpracht.

genau realem Kampfsport entspricht. Ein Match gewinnt man dann, wenn man den Balken des Gegners runterprügelt oder den Kontrahenten aus dem Ring schmeißt. In einem Optionsmenü lassen sich sogar die Größe des Ringes, Kampfanzahl, Kameraperspektiven oder Zeitlimit einstellen. Spektakuläre Finishing Moves, tolle Digi-Soundeffekte und interessante Replays krönen Virtua Fighter. Die Grafik wurde mitsamt der abwechslungsreichen Hintergründe erstklassig umgesetzt, das Gameplay ist praktisch identisch mit der Vorlage, die Animationen sind rasant und genauso fließend, und zusätzlich spendierte man einen Tournament-Modus für mehrere Spieler, verschiedene Perspektiven und darf den Ranking-Modus sofort anwählen, während man auf dem Saturn erst einmal Dural besiegen mußte. Vorteilhaft ist ebenfalls der Moduldatenträger, denn dadurch gibt es keine Ladezeiten mehr! Kurzgefaßt: Das Spiel muß ein 32X-User einfach haben!

Facts

- 32X
- 32 MBit
- Hersteller: AM2, Sega
- Genre: 3D-Beat'em Up
- Release: September
- Levels: 8+1

Besonderheiten

- neuer Tournament-Modus
- erstklassig umgesetzt
- neue Optionen

First Look

Bombastisch! Virtua Fighter 32X ist das Spiel für jeden Beat'em Up-Freak. In meinen kühnsten Träumen hätte ich mir nicht vorstellen können, daß dieses Spiel dermaßen genial auf das 32 Bit-Upgrade umgesetzt werden kann!

Er hat die Figur eines kräftigen Affen, das Fell eines Geparden, und der Kopf erinnert entfernt an den eines plüschigen Teddybären. Diese Mixtur hätte sicherlich schon ausgereicht, um den Marsupilami populär zu machen, doch sein Schöpfer setzte noch eins drauf: wirklich bekannt wurde das kleine Kraftpaket nämlich durch seinen langen Schwanz, der sich vortrefflich als Allzweckwaffe eignet und auch bei seinem Videospiel-Debüt eine wichtige Rolle spielt.

Jump & Think

Die Heimat des Marsupilami ist der Dschungel. Hier lebt das exotische Tier mit all seinen animalischen Freunden in geruhvoller Eintracht. Eines Tages wird die Idylle jedoch gestört; ein paar Tierfänger sind nämlich auf der Suche nach neuen Attraktionen für ihre Zirkusmanege, und da kommt ihnen der Marsupilami

natürlich recht. Durch eine hinterhältige Falle wird er sowie sein Lieblings-Spielkamerad, ein junger Elefant, gefangen genommen und mit einem Flugzeug verschleppt. Doch der Zirkus hat nicht mit den Fähigkeiten des gepunkteten Exoten gerechnet. Durch seinen langen Schwanz kann er mühelos den Schlüssel ergattern und

sich und den Elefanten befreien. Nun liegt allerdings ein beschwerlicher Weg vor ihnen, vollgestopft mit allerlei Gefahren und Rätseln, wobei wir auch schon beim Spiel sind: Eure Aufgabe besteht nämlich darin, die beiden heimatlosen Tiere über acht Etappen wieder sicher nach Afrika zurückzubringen. Für den

agilen Marsupilami ist das dank seines mächtigen Schwanzes sowie seiner beeindruckenden Sprungfähigkeiten kein Problem, doch beim trägen Dickhäuter sieht die Sache eher düster aus, daher müßt ihr ihn in der Rolle des Marsupilami beim Durchqueren der zahlreichen Abschnitte tatkräftig unterstützen.

Marsupilami

FERNAB VON AMERIKANISCHEN MARVEL-HELDEN UND DISNEY TOONS SCHUF EIN FRANZÖSISCHER ZEICHNER MIT DEM UNGEWÖHNLICHEN PHANTASIEWESEN MARSUPILAMI EINE COMICFIGUR MIT KULTSTATUS. BESTE VORAUSSETZUNGEN SOMIT FÜR EIN TOLLES VIDEOSPIEL!



Der beschwerliche Weg nach Hause wurde in acht unterschiedliche Etappen unterteilt.



Jeder Abschnitt wurde mit einem knapp kalkulierten Zeitlimit versehen.

Joypad-Akrobatik

Der Geschicklichkeitsanspruch bei diesem Spiel ist enorm. Um den Elefanten beispielsweise über diese beiden Truhen zu führen, müßt ihr zunächst mit Marsupilamis Schwanz eine Treppe formen. Anschließend solltet ihr eine Frucht ablegen, so daß sich der Vierbeiner eine kurze Mittagspause gönnt. Diese Zeit nutzt ihr, indem der Marsupilami auf die zweite Kiste springt und die zweite Treppe errichtet.



Hierbei hilft euch der universell einsetzbare Schwanz des afrikanischen Exoten. Auf Knopfdruck könnt ihr damit lästige Feinde aus dem Weg räumen oder ihn über Abgründe spannen, so daß der Elefant problemlos drübermarschiert. Doch

damit nicht genug: In jedem Abschnitt befinden sich bis zu vier Power Up-Symbole, durch die Marsupilamis Schwanz ganz besondere Techniken vollführen kann, wie beispielsweise Super-sprünge, eine Treppe formen oder den Dickhäuter



Mittels des Maus-Befehls veranlaßt ihr den Dickhäuter dazu, kleinere Hindernisse selbst zu meistern.



Lästige Widersacher werden mit mehreren kräftigen Schwanzschlägen beseitigt.

wie an einer Angelrute hochziehen. Die Schwierigkeit des Spiels liegt vor allem darin, zu wissen, an welcher Stelle man welche Technik einsetzen soll. Oftmals muß man nämlich um drei Ecken denken, um den Elefanten sicher an den Barrikaden vorbeizuführen. Der Geschicklichkeitsanspruch ist zudem enorm, da ihr manchmal blitzschnell diverse Techniken hintereinander vollführen müßt. Daher solltet ihr zwischendurch auch immer wieder eine Frucht ablegen, damit der Dickhäuter eine kleine Rast einlegt und ihr währenddessen die nächste Technik vorbereiten könnt. Ihr merkt schon, daß die grauen Gehirnzellen hier auf das äußerste strapaziert werden.



Trickreich: Um den Feuerring zu löschen, müßt ihr im richtigen Augenblick auf den Elefanten springen, so daß er vor Schreck eine Wasserfontäne versprüht.

Facts

- Mega Drive
- 16 MBit
- Hersteller: Sega
- Genre: Jump & Run/Denkspiel
- Release
- Levels: 24+

Besonderheiten

- Deutsche Texte
- Paßwortsystem
- Kombination aus Jump & Run- und Denkspiel-Elementen
- Hoher Schwierigkeitsgrad

First Look

Marsupilami als Hauptakteur in einem Geschicklichkeitsspiel mit einigen Lemmings-Anleihen, wobei auch das Actionmoment nicht zu kurz kommt. Aufgrund kniffliger Rätsel und knappem Zeitlimit sehr anspruchsvoll.

DIE SONIC-NEBENDARSTELLER LAUFEN IHREM STAR LANGSAM DEN RANG AB. KNUCKLES SCHWINGT SICH DURCH DAS ERSTE 32X-JUMP & RUN, DR. ROBOTNIK STARTET DIE BOHNENMASCHINE UND TAILS HÜPFT DURCH SEIN ERSTES EIGENES GAME GEAR-PLATTFORM-ABENTEUER.

Tails Adventures

Game Gear-User dürften sich in der letzten Zeit kaum beklagen können. Hits wie Sonic Triple Trouble, Sonic Drift Racing, FIFA Soccer, NBA Jam T. E. oder Die Schlümpfe machten die sehr oft unterschätzte Handheld-Konsole zum willkommenen Spaßspender für unterwegs, und auch in Zukunft dürfte Softwaremangel ein Fremdwort für Game Gear-Freaks sein. Aussichtsreichster Kandidat auf die Nummer 1-Position in den Charts ist zweifellos das neueste Jump & Run aus der Sonic-Serie, das allerdings ebenso wie das zuletzt

erschienene 32X-Spiel Chaotix einen Nebendarsteller aus früheren Spielen zum Star befördert. Diesmal darf das niedliche Füchsen Tails auf eigene Faust in zwölf Zonen mit insgesamt über 30 Levels den abgefahrenen Gegnern einheizen. Die Gegner ähneln im ersten Augenblick zwar Dr. Robotnik, erweisen sich jedoch als helmtragende Enten, die teilweise ziemlich fies vorgehen. Als Waffen kann Tails unter anderem Bomben aufbieten, mit denen er auch verschlossene Gänge freisprengen kann. Im Gegensatz zu den Vorgängern kann Tails auf einer Insel mit insgesamt

11 Positionen seinen nächsten Level wählen, in einem Haus diverse Extras zusammenpacken oder mit einem kleinen Raumschiff durch die Lüfte düsen, was von zwei Positionen aus möglich ist. Die Szenarien sind dem Standort entsprechend gestaltet und erreichen grafisch fast Mega Drive-Niveau. Ob es nun feurige Vulkanhöhlen oder Techno-Tempel sind, die Gestaltung ist extrem detailreich und überzeugt mit perfektem Scrolling. Bis man die Levels alle per Doppelschwanz durchflogen hat, dürfte eine Menge Spielspaß garantiert sein.

Facts

- Game Gear
- 4 MBit
- Hersteller: Sega
- Release: Oktober
- Levels: über 30

Besonderheiten

- Fluglevels
- Insel als Optionscreen
- tolle Grafiken

First Look

Super! Tails Adventures scheint sogar Sonic Triple Trouble übertreffen zu können. Grafik und Design lassen keine Wünsche offen!



Im Fluglevel darf man mit einem kleinen Raumschiff über die horizontal scrollende Landschaft düsen.



Feurig wird es in der dunklen Vulkanlandschaft, bei der man sich oft den Weg freibomben muß.



Auf dieser Karte befinden sich neun Jump & Run-Stationen und zwei Fluglevels.

MicroMachines '96

KANN DAS UNTERHALTSAMSTE MULTI-PLAYER-RENNSPIEL DER WELT NOCH BESSER WERDEN? SUPERSONIC-CHEF PETE WILLIAMSON, DER FÜR CODE-MASTERS MICROMACHINES 2 ENTWICKELT HAT, IST ÜBERZEUGT DAVON UND PRÄSENTIERT EINE KOMPLETT ÜBERARBEITETE NEUAUFLAGE.

Um ein Spiel wie MicroMachines 2 überhaupt noch interessanter gestalten zu können, setzte man sich mit sehr vielen Fans der ersten beiden Teile zusammen und ging auf die Suche nach Verbesserungsmöglichkeiten. Am häufigsten wünschte man sich einen Level-Editor, mit dem man problemlos eigene Strecken designen kann. Außerdem machte man Vorschläge für eine Reihe abgefahrener Szenarien, in denen unter-

schiedliche Fahrzeuge eingesetzt werden können. Pete Williamson und sein Team ließen anschließend die Bytes rotieren und spendieren der Spielewelt MicroMachines '96 für den Mega Drive. Der Level-Editor ist nicht nur herrlich einfach zu bedienen, sondern läßt der Kreativität freien Lauf. Bis zu zehn Strecken kann man dank Batterie abspeichern, außerdem soll es auch einen Paßwort-Modus geben, mit dem man seine Strecken an Freunde weitergeben kann. Ansonsten gibt es 70 vorgefertigte Strecken, unter denen man die zehn beliebtesten der Vorgänger findet. An neuen Szenarien gibt es eine



Vorsicht! Der Druckerschlitten muß als Beförderungsmittel genutzt werden!

Turnhalle, eine Mühle, einen Zeltplatz und eine Unterwasserwelt, durch die man sich ähnlich wie in Subterrania bewegt. Selbstverständlich wird auch MicroMachines '96 auf eine J-Card gebrannt, womit sich an vier Joypads bis zu acht Spieler vergnügen können. Fetzige Musik, interessante Wettereffekte und gewohnt gute Spielbarkeit runden das Werk ab, das im Oktober erscheinen soll.



Am schnellsten ist es natürlich mit den flinken Jets, die nur Zusammenstöße zum Absturz bringen können.



Mittels des Streckeneditors lassen sich auf sehr einfache Art und Weise Strecken designen.



Sage und schreibe neun verschiedene Spielvarianten gibt es diesmal!



Diese Wanne kann man nur überqueren, wenn man die drei Schwämme richtig überfährt.

Facts

- Mega Drive, 16 MBit
- Hersteller: Codemasters, Supersonic
- Genre: Multiplayer-Rennspiel
- Release: Oktober
- Strecken: 70

Besonderheiten

- Leveleditor
- Batterie zum Streckenspeichern
- J-Card

First Look

Exzellent! Codemasters dürfte mit dem äußerst abwechslungsreichen MicroMachines '96 ein weiterer Top-Hit gelingen.

Foreman for Real

UNGEACHTET DER TATSACHE, DASS DIE BOXLEGENDE GEORGE FOREMAN NACH DEM BLAMABLEN SIEG GEGEN AXEL SCHULZ SEINEN WELTMEISTERGÜRTEL ZURÜCKGAB, PRÄSENTIERT ACCLAIM EIN BOXSPIEL FÜR DEN MEGA DRIVE, DAS MIT FOREMAN ALS FINALEM GEGNER AUFWARTET.

Kampfsportarten wie Karate oder Judo wurden bislang schon zahlreich in Videospielen verwertet, auf eine richtig gute Boxsimulation wartet

man jedoch noch heute. Nachdem es selbst die Sportspiel-Experten von Electronic Arts es nicht schafften, einen Boxspielhit im Ring zu etablieren, ver-

sucht sich nun Acclaim mit einer vor kurzem noch recht wertvollen, mittlerweile jedoch etwas schwächlichen Lizenz im Sportspielmarkt. Als junger Spund beginnt man im Spiel Forman for Real seinen einsamen Kampf um die Spitze. Im Kampf Mann gegen Mann muß man sich langsam die Weltrangliste hochboxen, um schließlich als Herausforderer Nummer 1 nach 20 Siegen den Weltmeister George Foreman herausfordern zu dürfen. Im Laufe des Spiels kann man einige Special Moves hinzulernen, die für eine schnellere Dezimierung des gegnerischen Energiebalkens sorgen. Dank einer ausgeklügelten Steuerung soll es möglich sein, alle nur erdenklichen Bewegungen des Oberkörpers auszuführen. Dargestellt wird dies mit einer sehenswerten 3D-Perspektive, welche durch das spezielle Motion Capture-Verfahren



George Foreman höchstpersönlich war bei den Motion Capture-Dreharbeiten aktiv.

möglich wurde. (Siehe SM 6/95!) Hierzu wurde George Foreman in einen mit Reflektoren versehenen Anzug gesteckt und mit einer Kamera aufgenommen. Das Ergebnis sind außerordentlich realistische Animationen und abwechslungsreiche Moves. Ob das Gameplay diesem Niveau gerecht wird, verraten wir in einer der nächsten Ausgaben.

hi



Die fast bildschirmfüllenden Sprites sind erstaunlich gut animiert.



Boxen bedeutet nicht nur Schlagen, sondern auch gezieltes Ausweichen und Taktieren.



Jeder der frei wählbaren Boxer wartet mit fünf Attributen auf.



Auf den Rat des Trainers sollte man unbedingt hören!

Facts

- Mega Drive, 16 MBit
- Hersteller: Acclaim
- Genre: Sportspiel
- Release: Oktober
- 20 Boxer

Besonderheiten

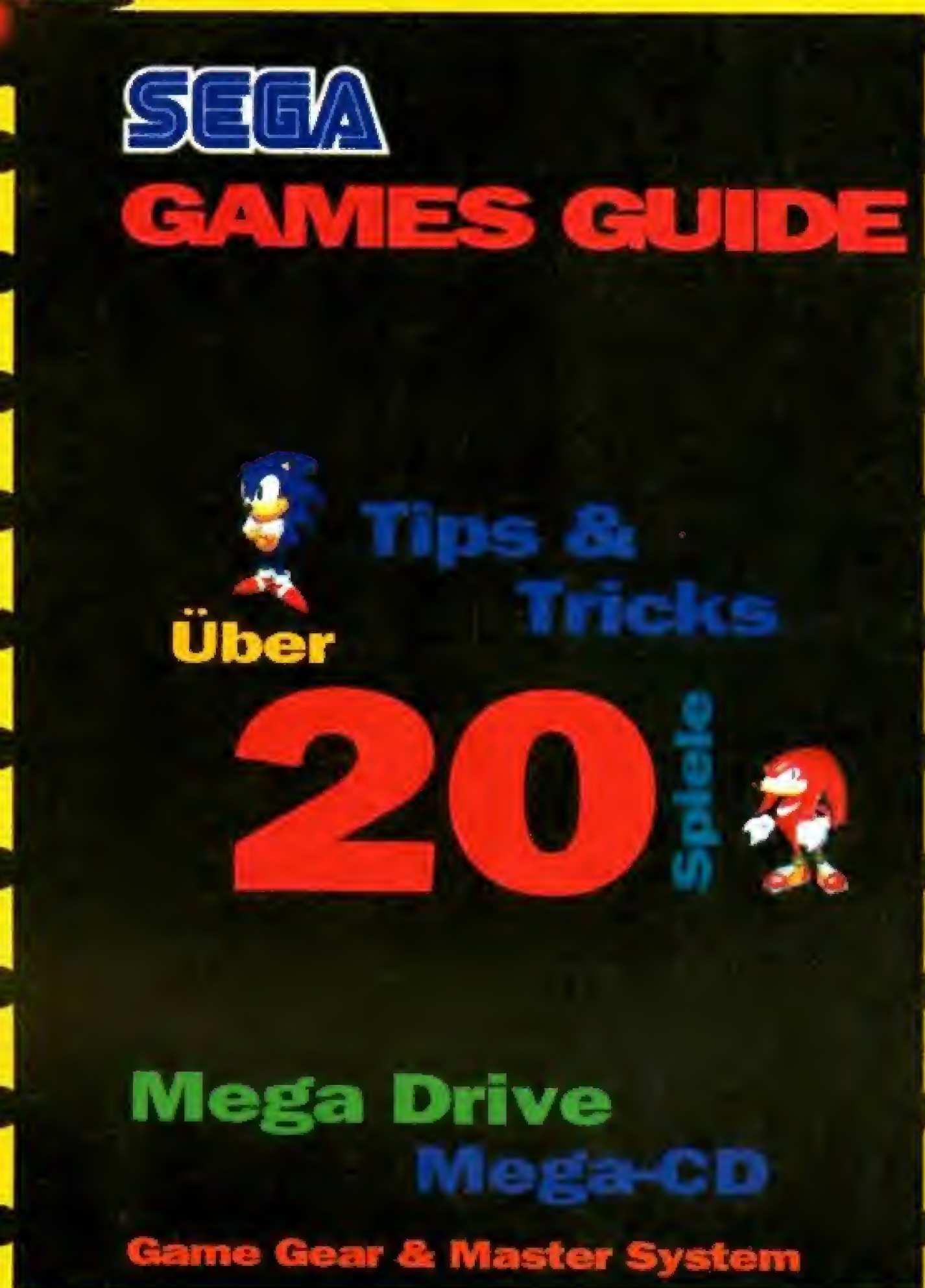
- Special Moves
- Motion Capture-Technik
- 3D-Perspektive

First Look

Acclaim scheint Toughman Contest von E.A. zumindest grafisch in der ersten Runde ausknocken zu können. Boxfans können schon einmal mit dem Sparen beginnen.



Jetzt SEGA Magazin testen!



INHALT: Tips & Tricks:

MEGA DRIVE: Sonic the Hedgehog, Aladdin, Super Street Fighter II, Sonic the Hedgehog 2, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Toe Jam & Earl 2, Sonic the Hedgehog 3, Virtua Racing, Dune II, Sonic Spinball, Landstalker, Ottifants
MASTER SYSTEM/GAME GEAR: Sonic the Hedgehog, Aladdin, Sonic the Hedgehog 2, Das Dschungelbuch, Sonic Chaos, Ottifants, Asterix and the Great Rescue
MEGA CD: Sonic the Hedgehog CD, Battecorps, Ecco the Dolphin, Silpheed, Jurassic Park, Thunderhawk.

■ Cheats - damit man ohne Mogelmodul in höhere Levels kommt.
 ■ Geheime Levels - neuer Spaß in unbekannten Dimensionen. ■ Levelkarten - Du wirst nie die Orientierung verlieren. ■ Strategien - Spielprofis verraten, wie man den ärgsten Obermotz besiegt.



**Als Dankeschön erhältst
Du den ultimativen
SEGA GAMES GUIDE !**

☒ **Ja, ich will SEGA MAGAZIN testen.**

Eine Ausgabe kostenlos (DM 59,-/ Jahr; Ausland 83,-/ Jahr), dazu erhalte ich **kostenlos** den abgebildeten „SEGA Games Guide“ (Art.-Nr. 1079), den ich in jedem Fall behalten darf.

Gefällt mir SEGA Magazin, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich „SEGA MAGAZIN“ im Abonnement zum Vorzugspreis von 15% gegenüber den Einzelkauf am Kiosk. Versandkosten übernimmt der Verlag!

Gefällt mir SEGA Magazin wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag - gleich nach Erhalt des Heftes - kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Telefon (für evtl. Rückfragen)

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Bitte beachten: Testabonnent kann nur sein, wer in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von SEGA MAGAZIN war.



Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:
**COMPUTEC Verlag,
 Aboservice, Postfach,
 90327 Nürnberg.**

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
**COMPUTEC VERLAG
 GmbH & Co.KG,
 Aboservice, Postfach,
 90327 Nürnberg.**

S P E C I A L

SCORE ATTACK

WIR WOLLEN ES WISSEN! WER IST DER BESTE ZOCKER UNTER EUCH? WENN IHR EINEN SEGA MEGA DRIVE ODER SEGA SATURN SOWIE EINEN VIDEORECORDER HABT, DANN SOLLTET IHR BEI SCORE ATTACK MITMACHEN!



So geht's!

1. Schließt eure Konsole zunächst an einen VHS-Videorecorder an. Den Ausgang des Recorders wiederum stöpselt Ihr an den Fernseher an. Damit ihr nun ein Bild bekommt, müßt ihr den Videorecorder noch auf den Kanal eurer Konsole einstellen, während der Fernseher auf den Kanal des Recorders eingestellt wird. Legt nun eine leere Videokassette ein, auf die ihr durch Drücken der 'Record'-Taste die Spielsequenzen aufnehmen könnt. (Achtung! Falls es technische Probleme gibt oder es sich nicht um euren eigenen Recorder handelt: fragt vorher den Besitzer und/oder eure Eltern!)
2. Nehmt nun euer absolutes Lieblingsspiel, bei dem ihr unschlagbar seid, und

SCORE COUPON ATTACK

- ☐ Ein Foto liegt bei!
- ☐ Videokassette liegt bei!

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Telefon

Meine Bestleistung: _____

Titel: _____

System: _____

Hiermit bestätige ich, daß ich diese Leistung ohne Zuhilfenahme eines Schummelmoduls, Cheats oder ähnlichem erreicht habe.

Datum, Ort

Unterschrift

Neue

Daytona
USA



Wer schafft die zweite Strecke in Daytona USA am schnellsten? Wir von der Redaktion schaffen sie in 43.00 Sekunden, und ihr?

zeichnet, wenn möglich, die letzten dreißig Minuten bis zum Highscore auf, so daß eure Punktzahl oder die gefahrene Bestzeit ersichtlich wird. Bei Rennspielen wie Virtua Racing solltet ihr eine ganze Runde aufzeichnen. Wichtig ist, daß sich dieses Spiel unter unseren abgedruckten Titeln befindet. Es ist Ehrensache, daß ihr dabei kein Action Replay-Modul einsetzt. Haben wir dabei auch nur den leisesten Verdacht, daß geschummelt

wurde, gelangt die Videokassette nicht in die Wertung.

3. Notiert dann noch auf dem Coupon eure Bestleistungen und sendet ihn zusammen mit der VHS-Videokassette und einem Foto (wichtig!) an uns. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SEGA MAGAZIN
Kennwort: Score Attack!
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Die Regeln

Jedes der Spiele wird mindestens sechs Monate im Wertungskatalog enthalten sein. Dazu werden wir monatlich die aktuellen Topleistungen abdrucken, so daß ihr genau sehen

könnt, wie gut ihr liegt.

Wird eine Bestleistung nicht mehr übertroffen, bekommt der Spitzenreiter neben einer schicken Urkunde eine Reihe von Preisen und einen tollen Pokal.

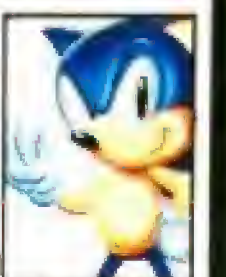
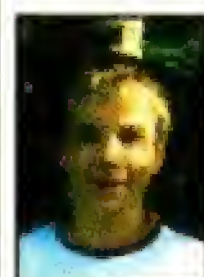
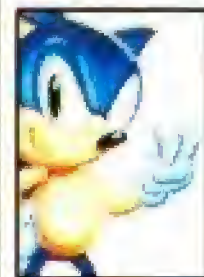
Die Competition-Games

Sonic 3

Wer schafft bei Sonic 3 die meisten Punkte ohne Cheats?



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (Neu)	Kusche Björn	1.991.710	1
2. (Neu)	Motzek Karsten	1.384.710	1
3. (Neu)	Sand Oliver	1.026.950	1
4. (Neu)	Haaf Andreas	575.420	1

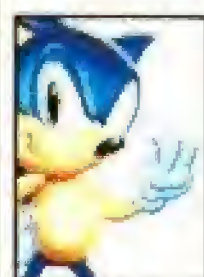


Super Street Fighter II

Nur knallharte Fighter haben eine Chance, die Bestleistung zu schlagen!



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (Neu)	Wallert Alexander	1.334.308	1



Virtua Fighter



Wer spielt es im Arcademode am schnellsten durch? (Gegnerschwierigkeit normal, ein Gewinnpunkt, ohne Timelimit, Energiebalken normal)

Indiana Jones



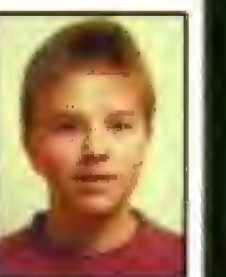
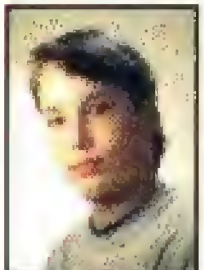
Wer schafft bei dem brandneuen Actionknaller von Factor 5 und U.S.Gold die meisten Punkte? (Schwierigkeitsgrad normal)

Virtua Racing

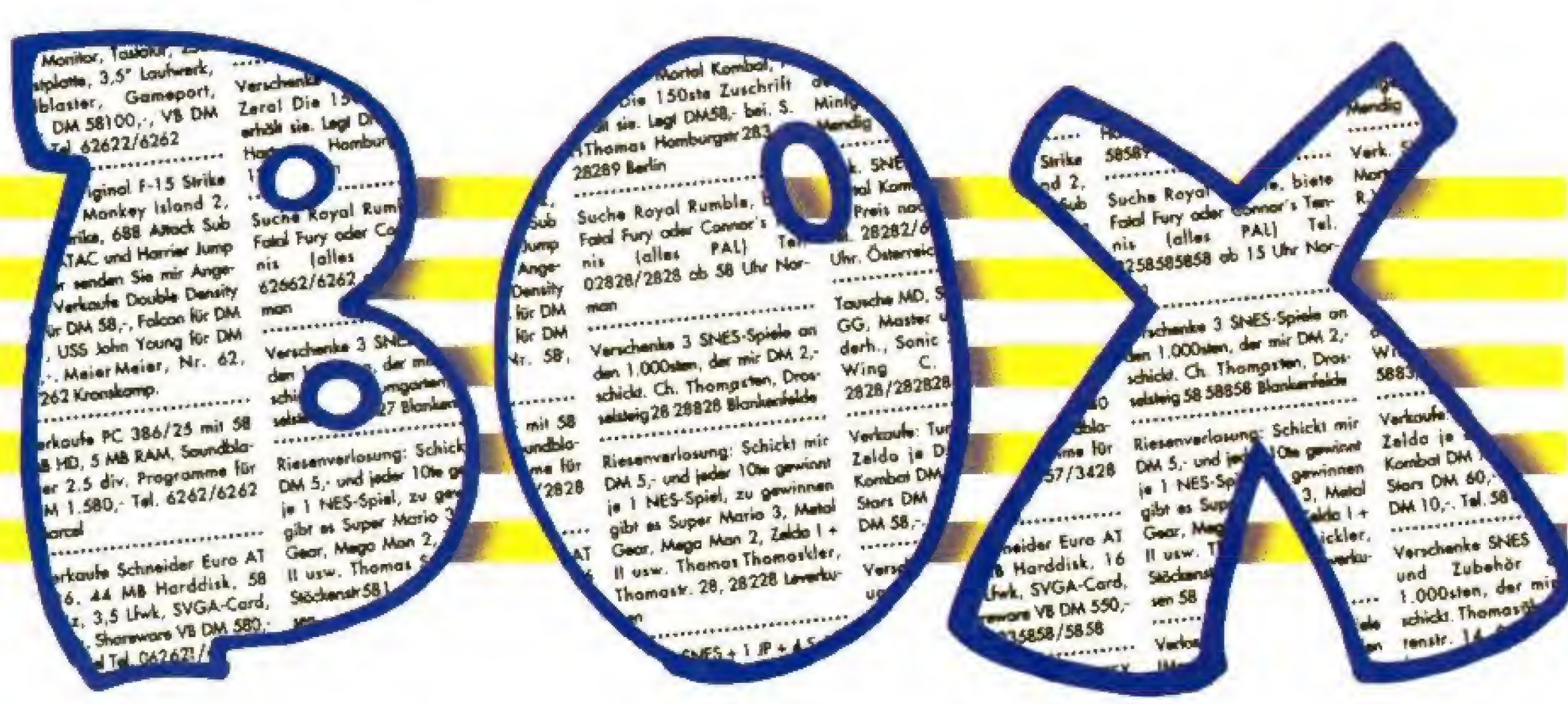
Wir wollen wissen, wer die dritte Strecke in der schnellsten Rundenzeit absolviert!



Platz	Teilnehmer	Bestleistung	Monat
1. (Neu)	Ressler Marco	49.52	1
2. (Neu)	Barghorn Nils	49.60	1



SEGA



Aufgepaßt! Die SEGA Box ist eure Tauschbörse, Kontaktecke, Kleinanzeigenseite, Verkaufscorner oder wie auch immer ihr sie nutzen wollt. Zum Preis von nur DM 5,- könnt ihr eure persönliche Kleinanzeige aufgeben!

SATURN

Kaufe/tausche Sp. f. MD + Saturn, habe Schlümpfe, Batman + Robin, Bug, suche Neuheiten, auch Sammlungen, Tel. 04774/1789 Rainer

Suche Saturn, Sony PSX u. 3DO mit Spielen. Suche Neuheiten sowie Sammlungen f. MD, MCD, 32X. Tel. 0641/71250

MEGA DRIVE

Tausche World of Illusion, Aladdin, Quack Shot, Rocket Knight, Red Zone, Street Racer, Tel. 05733/10051

Verk. MDII + 4 Pads + 11 Spiele (EWJ, Sonic 3, VR u.a.) VB DM 900,-, Tel. 02601/2857, Fax 02601/3285

Achtung! Verkäufe MD + 12 Spiele + 3-Button und 6-Button Pad + Power Stick, alles 100% OK DM 350,-, Tel. 039057/600 Ronan

Verk. MD-Sammlung! Ca. 90 Stück, gegen NN oder EC-Scheck, EWJ, NHL95, Boogerman, Lion King, Urban St...., Tel. 05732/4841 abends

Verkaufe Jungle Strike DM 50,-, Soleil DM 55,-, SFII DM 50,-, Mega Turrican DM 40,-, Corporation DM 40,- uva., Tel. 06336/1792 ab 17 Uhr

Verk./tausche Jurassic Park, Cyborg Justice DM 50,-, DM 70,-, suche Shining Force, Björn Jungclaussen, Zypressenstr. 42, 26725 Emden, Tel. 04921/55628

Verkaufe Asterix (MD) und für NES Metroid und Excitebike für je DM 30,- sowie zwei weitere Spiele, Alexander Frank, Tel. 02365/59555

Verk. MD2 + Sonic 2, Sonic und Knuckles und Virtua Racing, 1/2 Jahr alt, Preis verhandelb., Tel. 03677/791288

Verk. 45 Games z. B. Dune II, Urban Strike, Shadowrun, Battletech, Shining Force, Warsong, Shinobi usw. von DM 10,- bis DM 70,-, Tel. 09363/8311

Verk. MD, MCD, 32X u. 2 x 6 But. Pads, 10 MD-Spiele, 2 MCD-Sp., 1 x 32X Sp. Tel. 06359/85862 Leuschner

Kaufe/tausche Spiele f. MD + CD, 32X + Saturn, auch Samml. u. Konsolen, suche vorrangig Neuheiten, Tel. 04774/1789 Rainer

Verkaufe: E. Champions, Streets of Rage 3, R. of the R., je DM 70,-, Sonic 1 DM 15,-, Street Fighter, A. Dragon DM 50,-, u. a., Tel. 03869/3995

Verk. Mega Games 1, NBA Allst. Chall. + GG mit 9 Games. Suche für MD: E.W.J., R.n'R. Racing + Dune 2, Tel. 04152/76882

Verk. PGA European Tour DM 45,-, FIFA Soccer DM 30,-, NBA Jam DM 45,-, Ralf Beuning, Everswinkelestr. 19, 48231 Warendorf

Verk. Mega Drive II + FIFA Soccer I + II, WWF Mania, Eter. Champ. f+ DM 130,-, Martin Gottowik, Austadtring 67, 44801 Bochum

Suche dringend Shining Force 1 und Shining in the Darkness!! Tel. 04257/2792 Martin (Österreich)

Verk. MD2 mit 13 Spielen z. B. WWF Raw, Rise of the Robots usw. für DM 800,-, Tel. Köln 729810

Verk. MD-Spiele: Fat. Rewind, Sup. Wrest. Mania je DM 50,-, Tazma-

nia + Ghost DM 40,-, Sh.o.t. Beast DM 30,-, Sonic 2 DM 40,-, Mega Games 1 DM 50,-, Tel. 02631/52532

Verk. Landstalker, Fantasy Star II, LHX, Flashback, Red Zone, Another World für je DM 40,- ohne Anleitung, Tel. 0201/7101935 verl. Benjamin

Tausche für MD X-Men, Aladdin, Rise of the Robots u. viele mehr gegen Jungle Strike. Ruft an Tel. 040/7103210 Vincent

Tausche Pitfall gegen „12“ oder „13“ (MD oder SNES. Mit TuT gibf's SFII für SNES gratis. D. Seese, Dr. Jakobs Str. 18, 01558 Großenhain

Verk. Jurassic Park RPE DM 60,-, True Lies DM 70,- (VB), Shaq Fu DM 50,- und Haunting DM 30,- zus. DM 189,-, Tel. 036023/51059 Maik

Mega Drive + 2 Pads + SGPro Pad 2 + 12 Spiele u. a. Psycho Pinball, FIFA 95, NHL 94, nur komplett für DM 600,-, Tel. 0203/751425

Verk. Global Gladiators, Rolo, Sonic 2, Sonic Spinball, Asterix u. Street Fighter II für MS R-Type u. Jurassic Park, Tel. 03877/73152

Verk. Populous II, Landstalker, Shining Force 1+2, Dune 2, NHL Hockey 94, Aladdin, Jungle Strike, Cool Spot, Tel. 06332/16497

Verk. Sp. Harrier 2 DM 20,-, G-Loc u. Powermonger je DM 40,- o. t. gg. Dino Dini Soccer. S. Nessler, Bärensteiner Str. 22, 01277 Dresden

Verk. F22 DM 30,-, T2 Judg. Day DM 35,-, Out Run DM 35,-, Sonic 1 DM 30,- oder tausche 2-3 dies.

Sp. gegen Beat 'em Up, Tel. 06028/5339 Jens W.

Mega Drive incl. 21 Spiele (z. B. NHL 95, FIFA 95, NBA Jam) zum Wahnsinnspreis von DM 590,-, Tel. 06150/15107

Suche Pete Sampras Tennis 96 und FIFA Soccer 95, Tel. 030/8336609 Berlin

Verk. MD2 + MCD2 mit 16 Sp. + 2 Pads und Maus. Nur DM 1.000,-!! Alles tip top! (Alles dt.), Tel. 05201/10077 Roman

Verkaufe SSF2, FIFA Soccer und Story of Thor zusammen für nur DM 100,- bis DM 120,-! Tel. 02375/5427 Dennis

Verk. Mega Drive II + 2 Spiele für DM 150,- außerdem div. Beat 'em Ups, Tel. 0341/6887351 ab 15 Uhr

Suche Sonic & Knuckles, Dune 2, Rock 'n' Roll Racing, Tel. 06561/17220 ab 14 Uhr erreichbar

Suche von EA NHLPA Hockey 94, Eckhard Ostra, Eppinghovener Str. 32, 46535 Dinslaken, Tel. 02064/13534

Another World DM 30,-, M. Games 1 DM 50,-, Rocket Knight A. DM 50,-, Shadow o.t. Beast DM 20,-, ab 17 Uhr, Tel. 06232/8251 Björn

Verk. Sonic II DM 25,-, Winter Ch., Streets of Rage II je DM 30,-, FIFA S. DM 35,-, NBA Jam, Road R.I., EA Hockey und PGA I je DM 50,-, Tel. 07054/7878 bis 16 Uhr

Verkaufe ca. 50 MD-Spiele, z. B. Sonic & Knuckles, True Lies, Pitfall usw. (tausche auch) DM 35,- bis DM 65,-, alle wie neu! Tel. 030/3418661

Verkaufe MDII + 2 Joypads + 6 Spiele z. B. Dune II, Lost Vikings,

WORLD OF SEGA

Hier gibt's das SEGA Magazin und die aktuellen SEGA Games!

Karstadt AG
Prager Str. 17
01069 Dresden

Take Five
Salutstr. 66
08066 Zwickau

Reichenbacher
Kinderkaufhaus Vedes
Am Graben 2
08468 Reichenbach

Fernseh-Tinius & Kaczmarek GmbH
Am Markt 8
15859 Storkow

Expert V. Ahsen
Herrlichkeit 4
27283 Verden

Reuter GmbH
Bahnhofstr. 24 - 28
27711 Osterholz-Scharmbeck

Dodenhof GmbH & Co. KG
Abteilung 203 Haus 3
28870 Ottersberg

Computer-Spiele-Paradies
Fr.-Ludwig-Jahn-Str. 41
31582 Nienburg

Jukebox-Musik
Marktplatz 11-13
34225 Baunatal

Spiel & Spass GmbH & Co. KG
Dillenburg Str. 55
35685 Dillenburg

J.H. Fuhr Spiel-Freizeit-Hobby
Sonnenstr. 23-31
5390 Giessen

Foto-Quelle
Kreuzstr. 23
55543 Bad Kreuznach

AKA Kaufhaus
Wilhelmstr. 2
57518 Betzdorf

Prinz Medienvertriebs GmbH & Co. KG
T 1 1-3
68161 Mannheim

Media Markt TV-HIFI-Elektro GmbH
Hebelstr. 22
69115 Heidelberg

Media Markt
Weilstr. 227
73733 Esslingen

Radio Freytag
Karlst. 30-32
76133 Karlsruhe

Karstadt AG
Oberpollinger Str.
80320 München

Hertie
Bahnhofplatz 7
80335 München

Spielwaren Becker
Würzburger Str. 27
91413 Neustadt

Spielwarenfachhandel
Idee + Spiel Bostedt
Breite Str. 13,
16321 Bernau

Tomoscheit & Weber GmbH
Radio-Fernseh-Elektro
Langer Berg 2, 09322
Penig

Sega - World of Games
Computer-Videospiele
Turnstr. 6
75173 Pforzheim

Story of Thor DM 350,-,
Tel. 08546/1841

Verkaufe Mega Drive + Pads + Spiele (Earthworm Jim, Sonic 2, Tiny Toon, Toe Jam & Earl 2 uvm.)
ca. DM 400,-, Tel. 03671/48083
Thomas

Verk. SF2 DM 50,-, Eternal Champ. DM 40,-, Sonic 2 DM 20,-, Sonic 3 DM 60,-, So. u. Kn. DM 70,-, K. Renner, O.-Nuschke Str. 9, 01968 Senftenberg

Verk. Sonic 1 + 2, F. Star 3, VR (Jp. m. US Text), D. Headdy, SF2 (US), Castlev., Preise DM 30,- bis DM 70,-, zus. DM 250,-, Tel. 06333/4269

Verk./tausche Sonic, Strider II, Aladdin, NBA Jam, Dune II, suche: X-Men II, Wolverine, Urban Str., Suche Games Guide DM 20,-, Tel. 06694/5720

Verkaufe Mega Drive und Sonic 2 für DM 300,-, inklusive 2 Control Pads. Fam. Staat, Waagenstr. 21, 40229 Düsseldorf

Verk. Mega Drive II + Joypad + 2 Spiele (Mega Bomberman u. Theme Park) für DM 299,- ??, Tel. 030/6314708 Roman

Suche fürs MD Summer Challenge u. Toe Jam u. Earl 1, Angebote unter Tel. 03576/204090 od. 41731

Kauf/tausche Sp. f. MD + Saturn, habe Schlümpfe, Batman + Robin, Bug, suche Neuheiten, auch Sammlungen, Tel. 04774/1789 Rainer

Verk. MD mit Joypads und 32X für DM 400,- (nur zus.), außerdem noch weitere MD-Spiele und ein 32X-Spiel. Tel. 0208/497190

MDII + MCD + 3 Joypads + 11 Module, 9 CDs (EWJ, Ecco, Thunderhawk, Jurassic Park) DM 1.000,-, Tel. 04296/1377

Verk. MD I mit 3 Pads und 19 Spielen wie Theme Park, FIFA 95, NBA 95... Neupreis DM 2.000,- für DM 1.000,-, Tel. 02173/74848

Suche Tips und Tricks zu Beat 'em Ups! Steffen Oswald, Schillerstr. 19, 01968 Senftenberg

Verk. WWF Raw + Video DM 100,-, Populous II DM 50,-, K. Renner, Otto-Nuschke-Str. 9, 01968 Senftenberg

Verk. MD + viel Zubehör + 39 Games (Urban Strike, Syndicate) für DM 800,- FP, auch einzeln, Tel. 0611/419171

Verk. V. Racing + Batman zus. DM 95,-, McDonalds T.L. + J. Pond 3 zus. DM 80,-, D. Headdy + C. Spacehead DM 70,-, Ottifants + Flints. DM 60,-, suche Saturn Tel. 05355/6235

Verk. MDII + MCDII mit 4 Modulen + 10 CDs + 1x Infr. Pads + 2x Standard Pads + Menacer + Modul, ohne Handeln zum FP von DM 1.000,-, Tel. 030/6067480

Verk. MD2 DM 100,-, V. Racing DM 100,-, Sonic & Knuckles DM 60,-, J. Strike DM 80,-, S. Spinball DM 50,-, Might & Magic DM 60,-,

Ranger X. DM 50,-, M. Konverter I DM 50,-, Tel. 030/6258637

Neu MD u. Wrestl. Club sucht ehrliche Mitgl. Eigene C. Zeitung DM 5,-, Tel. 02303/65070, 59425 Unna, Frankfurter Str. 7, M. Schubert

Suche für MD Shining Force I, Fantasy Star I - II. Angebote mit Preisangabe unter Tel. 030/6360945 Marion

Verkaufe Spiele für Mega Drive und Mega CD oder tausche. Liste kostenlos!!! Tel. 03733/66973 Drogerie

MASTER SYSTEM

Verk. MSII + 2 Pads + 12 Spiele, kompl. DM 400,- (Spiele auch einzeln), Tel. 02601/2857 Fax 02601/3285

Verk. MSII + 2 Control Pads + 9 Spiele (z. B. World Cup 94, Sonic Chaos) für DM 165,-, Tel. 0345/660306 Sebastian

Verk. MS + 3 Control Pads + 9 Spiele (z.B. Ys, Fantasy Star usw.) + Sega Buch (Tips + Tricks) zus. für DM 350,-, Tel. 0340/8502903

Verk. Master System mit 10 Spielen und 2 Control Pads VB DM 250,-, Tel. 030/9333966

Verkaufe MS + 2 Control Pads mit den Spielen Sonic, Donald Duck, Tom u. Jerry, WWF Steelcage, Kick Off, Tel. 06022/38285 Katja

GAME GEAR

Verkaufe Game Gear + Netzteil + Autonetzteil mit 4 Spielen. Für DM 200,-, Tel. 07051/77795

GG mit Lemmings, G-Loc, 4in1, Softcase, Netzteil, 68in1, für DM

300,- (NP DM 595,-), Tel. 03476/852586 Michael

GG-Spiele, nur DM 25,- pro Spiel! Tausch möglich! Olaf Gaide, Untergasse 61, 35418 Buseck

Verk. Game Gear 4 Fun Set, Netzteil + 5 Spiele, z. B. Donald 2 u. Cool Spot. NP DM 700,- jetzt DM 220,- VB! Tel. 06021/47345

Verkaufe Game Gear + 2 Spiele + Netzteil + Verpackung + Anleitungen, alles OK für DM 175,-, 6 Monate alt, Tel. 07348/6118

MEGA CD

Verk. MCD-Spiele FIFA Soc. DM 30,-, NHL H. DM 20,-, Battlecorps DM 55,-, Final Fight, Spiderman US je DM 20,-, suche Saturn, Tel. 05355/6235 Frank

J. Park + Ecco zusammen DM 130,-, Battle C. + Silp. DM 130,-, Road A. + Sewer S. DM 100,-, ab 17 Uhr, Tel. 06232/82513 Oliver

Tausche Game Gear + 7 Spiele + viel Zubehör + DM 60,- gegen Mega CD 2 mit 1-2 Spielen, Tel. 06182/27918 Michael

Suche Beat 'em Up-Spiele für MD, MCD oder 32X. Zahle sehr gut. Tel. 06047/4069 Ulrich Wiels

Verkaufe Jurassic Park, Dune, NBA Jam, Thunderhawk, Tomcat Alley, Silpheed, Tel. 06332/16497 Herbert

Verk./tausche MCD us + CDX + 10 Spi. dt + us + SFII SCE, Sampras Ten., SB 2020, FIFA 1 gegen SNES + Spiele oder VHB, Verk. Jag. + 3 Spiele us, Tel. 0551/68364

Suche Mega CD1 bis DM 130,-, Spiele: Final Fight, Tomcat Alles,

SEGA NEO GEO CD
WORLD OF GAMES
Computer / Spiel / Videospiele
Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404
SONY® PlayStation
GAME BOY® MEGA DRIVE JAGUAR MS-DOS CD-ROM
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA SATURN 3 DO Panasonic GAME GEAR
Laufend Neuheiten!

104 SEGA MAGAZIN

hitseekers

SPIELE GIBT ES OHNE ENDE, DOCH NICHT ALLE KÖNNEN GEFALLEN. WIR WOLLEN WISSEN, WELCHE DER DEMNÄCHST ERSCHEINENDEN TITEL EUCH AM MEISTEN INTERESSIEREN UND IN DEN

1. Nenne uns die drei Spiele, welche dich generell am meisten interessieren (unabhängig vom System!) Kreuze dazu bitte im ersten Balken genau drei Spiele an!

2. Nenne uns die Spiele, welche du definitiv kaufen wirst! Kreuze bitte das jeweilige Format an, das für dich in Frage kommt.

Finde ich interessant:	Werde ich kaufen:					
	Sat	MD	32X	CDII	GG	
Cool Spot 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Clockwork Knight II	<input type="checkbox"/>					
Descent	<input type="checkbox"/>					
Garfield	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>
Earthworm Jim 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
FIFA Soccer '96	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Foreman for Real	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Marsupilami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
MicroMachines '96	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Myst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Pinocchio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Power Rangers Movie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>
Rayman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Sega Rally	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Sonic Labyrinth	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
Tails Adventures	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
Toh Shin Den	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
VectorMan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Fighter 32X	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
Virtua Fighter Remix	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Fighter II	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Virtua Hang On	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Wing Arms	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Wing Commander 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Zoop	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

3. Welche Systeme besitzt du?

☐ Saturn ☐ 32X ☐ Mega CD II ☐ Mega Drive ☐ Game Gear

4. Für welches System kaufst du Spiele?

☐ Saturn ☐ 32X ☐ Mega CD II ☐ Mega Drive ☐ Game Gear

CHARTS ABGEHEN WERDEN WIE EINE RAKETE! TEILT UNS EURE KRITISCHE MEINUNG MIT! DAMIT HELFT IHR UNS UND DEN SOFTWAREFIRMEN, EURE WÜNSCHE NOCH BESSER ZU ERFÜLLEN!

5. Welches Genre interessiert dich am meisten?

(Bitte nur 1 Kreuz machen!)

☐ Beat 'em Up ☐ Rollenspiel ☐ Action-Adventure
☐ Strategie ☐ Sport ☐ Rennspiel
☐ Actionspiel ☐ Jump & Run ☐ Sonstiges

6. Willst du in den nächsten 6 Monaten ein neues System kaufen?

☐ Nein ☐ Ja, und zwar: _____

7. Wie gefällt dir die aktuelle Ausgabe vom Sega Magazin?

Schulnote _____

8. Was gefällt dir an dieser Ausgabe besonders?

9. Was gefällt dir weniger?

10. Wie findest du die Titelseite?

Schulnote _____

11. Wie alt bist du?

_____ Jahre

12. Wieviel Geld gibst du monatlich für Spiele aus?

circa _____ DM

13. Du bist

☐ männlich ☐ weiblich

Name, Vorname _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den ausgefüllten Coupon an nachfolgende Adresse:

SEGA Magazin

Kennwort: Hitseekers!

**Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg**

Ab kommender Ausgabe werden wir an dieser Stelle die Namen aller Spieleexperten abdrucken, welche uns ihren Coupon zurückgeschickt haben. Außerdem verlosen wir unter allen Einsendern ein brandaktuelles Spiel! Zückt euren Stift und sagt uns, welche Spiele zu Hits werden.

Mailbox

STAMMLESER DÜRFTE IN DIESER AUSGABE EINIGE KLEINE VERÄNDERUNGEN AUFGEFALLEN SEIN. WIR HABEN DAS AUSSEHEN DER SPECIALS UND DER NEWSBOX GEÄNDERT, DIE PREVIEWS UM DEN OFT GEWÜNSCHTEN FACTS-KASTEN ERGÄNZT, EIN STÄNDIGES QUIZ EINGERICHTET UND DAS SYSTEM DER MAILBOX NEU DURCHDACHT. NUN GIBT ES ZU JEDER FRAGE GLEICH DIE RICHTIGE ANWORT, SO DASS MAN OHNE GROSSES UMBLÄTTERN DIE GANZE INFORMATIONEN BEKOMMT. ANSONSTEN GAB ES SO VIELE SPECIALS WIE NOCH NIE UND BRANDHEISSE REPORTAGEN. WER GLAUBT, DASS ER AUCH ZUR VERBESSERUNG BEITRAGEN KANN, RICHTET SEINE KONSTRUKTIVE KRITIK EINFACH AN MICH! DANKE! EUER HANS

SATURN, CHANNEL & MEHR

1. Was ist eigentlich Xxxx XXX für ein Spiel?

➔ **SM:** Hä? Du sprichst zwar in Rätseln, mein Freund, aber es handelt sich um ein 32X-Spiel mit 3D-Dungeons.

2. Ist DM 739,- für den Saturn teuer?

➔ **SM:** Mit etwas Glück kann man den Saturn auch für DM 699,- bekommen!

3. Wäre es vernünftig, einen Saturn zu kaufen, wenn man 12 Mega Drive-Spiele hat?

➔ **SM:** Wäre es vernünftig, eine neue Musik-CD zu kaufen, wenn man schon dreihundert Platten hat? Wer mit der Zeit gehen will, kommt früher oder später um den Saturn nicht rum, was aber nicht heißt, daß es für den Mega Drive schlecht aussehen wird!

4. Wird es so etwas wie Action Replay für den Saturn geben?

➔ **SM:** Sehr wahrscheinlich, während dies bei der PlayStation recht schwierig werden dürfte, da ein Modulschacht fehlt!

5. Gibt es für Saturn auch Spiele wie Bubsy, Sonic 3, Theme Park, Story of Thor, Schlümpfe, oder gibt es nur brutale Spiele?

➔ **SM:** Brutale Spiele konnte ich für den Saturn bislang noch gar nicht entdecken, allerdings genügend Jump & Runs einer neuen Generation, die Bubsy & Co. ziemlich alt aussehen lassen, beispielsweise Bug! oder Clockwork Knight II. Theme Park wurde ebenso wie der Story of Thor-Nachfolger Legend of Thor schon für den Saturn angekündigt.

6. Wird der Saturn in ein paar Monaten billiger werden?

➔ **SM:** Videospiel-Konsolen und andere elektronische Geräte werden mit der Zeit immer billiger, wer allerdings der Erste sein will, greift gerne etwas tiefer in die Tasche. Wenn man allerdings zu lange wartet, weiß man nicht, ob man nicht schon wieder auf etwas anderes warten muß.

7. Was wird im Sega Channel laufen? Und kann man ihn, wenn er nach Deutschland kommen sollte, über Satellit empfangen?

➔ **SM:** Das haben wir eigentlich letzte Ausgabe im Special genau erklärt, doch hier noch mal eine Kurzzusammenfassung für alle, die es verpaßt haben. Der Sega Channel ist kein Fernsehsender, auf dem Serien wie Sonic TV laufen, sondern ein Datenhighway, über den man per Zusatzhardware Spiele direkt aus dem Kabelnetz ziehen kann. Der

Satellit wird nur für die Verwaltung von Sega eingesetzt, man kann nicht direkt vom Satellit abrufen, man kann dies nur über Kabelfernsehen machen.

8. Wieso berichtet ihr nicht mehr über den Neptune?

➔ **SM:** Da er im Augenblick auf Eis gelegt wurde, wie wir bereits vor zwei Monaten erklärten. Sorry!

9. Wieso wird MK3 eigentlich produziert? Wahrscheinlich wird es doch nach zwei Wochen verboten, oder?

➔ **SM:** Es gibt ja nicht nur den deutschen Markt, sondern auch amerikanische, englische oder japanische Märkte, wo sich das Spiel wohl sehr gut verkaufen wird. In Deutschland wird das Spiel aller Voraussicht nach gar nicht mehr erscheinen! Deswegen berichten wir nicht mehr darüber, und für dubiose 10-Seiten-Specials über den Automaten, die für die Heimversi-



NEUE SERIE!

TOP SHOTS

Die besten Fußball-Spiele!

FUSSBALL-SPIELE HABEN EINEN HOHEN STELLENWERT. BISLANG KONNTE SICH NOCH NIE EINE KONSOLE DURCHSETZEN, FÜR DIE ES KEIN SOCCER-GAME GAB. WIR VERRATEN EUCH, WIE ALLES BEGANN, UND WELCHE TITEL EMPFEHLENSWERT SIND!

Man kann heute kaum noch glauben, was einem Ende der 70er alles als Fußballspiel verkauft wurde. Da hetzten vier Balken über den Screen, und ein viereckiger Ball landete zwischen zwei Lücken in der Umrandung, anstatt im Netz zu zapeln, und genannt wurde das Ganze top-realistisches Sportspiel! Das erste richtig gute Fußballspiel gelang Andrew Spencer (Ecstatica auf dem PC ist sein neuester Hit!) 1983 schließlich auf dem C64. Hier wurde erstmalig die klassische Seitenansicht genutzt, bei der man schön animierte Sprites hinter der Lederkugel herhetzte. Der nächste Standard wurde schließlich 1987 mit Micro-Prose Soccer von Sensible Software gesetzt, das mit einer rasanten Vogelperspektive versehen worden war. Was heutzutage möglich ist, verraten wir jetzt!

Die Hits auf Sega-Konsolen

Das meistverkaufte Fußballspiel ist zweifellos FIFA Soccer von Electronic Arts, das mit seiner isometrischen 3D-Ansicht die Fußballwelt 1993

revolutionierte. Dadurch ergaben sich phantastische Grafiken, flinkes Gameplay und gute Übersichtlichkeit, was bislang noch kein Soccer-Game auszeichnete. Derzeit sind die 95er-Edition für den Mega Drive und die normalen Ausgaben für das Mega CD II und den Game Gear erhältlich. Die Mega CD II-Variante bietet zwar interessante Videoclips, spielt sich aber etwas langsam, für 8 Bit-Verhältnisse ist die GG-Version außerordentlich gut gelungen. Im Herbst werden aktualisierte Versionen für Mega Drive, 32X und etwas später auch für den Saturn erscheinen.

Die andere Hälfte des gespaltenen Fußball-Lagers kann sich mehr für Sensible Soccer begeistern, das eigentlich nur eine Fortsetzung des legendären Micro-Prose Soccer ist. Hier wuseln winzige Sprites mit einer enormen Geschwindigkeit über den aus der Vogelperspektive dargestellten Rasen. Empfehlenswert sind hierbei beide Versionen! In eine ähnliche Kerbe schlägt Dino Dini's Goal, das ein Nachfolger des Amiga-Hits Kick Off

ist. Im Vergleich zu Sensible Soccer gibt es mehr Spielmodi und einen interessanten Arcade-Modus. Selbst um das gute alte Master System ist es fußballmäßig nicht schlecht bestellt. Am empfehlenswertesten ist hier Ultimate Soccer, das mit mehreren Perspektiven aufwarten kann. Vom gleichen Programmier-team wurde auch das jüngst erschienene Striker für den

Game Gear entwickelt, das deutlich besser als das gleichnamige Mega Drive-Spiel gefallen kann. Selbst auf dem Saturn gibt es schon ein gutes Fußballspiel, das erwartungsgemäß mit der beeindruckendsten Optik aller hier vorgestellten Spiele aufwarten kann. Antreten dürfen in Int. Victory Goal Nationalmannschaften der verschiedensten Länder.

Die Top-Fußball-Spiele

FIFA Soccer	E.A.	MD (MCDII/ GG)	91%
	FIFA Soccer von E.A. stellt die absolute Referenzklasse dar!		
Sensible Soccer	Sony	MD (MS/ GG)	91%
	Sensible Soccer überzeugt durch rasantes Gameplay!		
Dino Dini's Goal	Virgin	MD	87%
	Dino Dini's Goal ist der Nachfolger von Kick Off.		
Striker	Sega	GG (MD)	75%
Ultimate Soccer	Sega	MS (MD)	80%
Int. Victory Goal	Sega	SAT	88%

on sowieso nichts bringen, wollen wir unseren Platz schon gar nicht verschwenden. Lieber berichten wir über tatsächlich existierende und erscheinende Spiele für alle Sega-Konsolen. Wir sind ja kein Automaten-Magazin.

10. Wo kriege ich Tips & Tricks für Sonic & Knuckles her?

➔ **SM:** Wir hatten sie in Ausgabe 12/94, welche beim Leserservice nachbestellt werden kann.

11. Wird es bald keine Tests mehr für Mega Drive geben, sondern nur noch für Saturn und 32X?

➔ **SM:** Ich garantiere dir, daß wir auch in einem Jahr noch Tests für den Mega Drive bieten werden!

12. Was heißt eigentlich das 'X' bei dem 32X?

➔ **SM:** Es gibt zwei Möglichkeiten: zum einen deutet es darauf hin, daß der 32 Bit-Chip zweimal (2x) enthalten ist, zum anderen könnte man es als Kürzel für eXtended deuten, was „erweitert“ bedeutet.

13. Wird es einen Test von Rock'n'Roll Racing geben?

➔ **SM:** Den hatten wir schon in Ausgabe 1/95!

14. Welches Spiel ist das beste für den Mega Drive?

➔ **SM:** Gegenfrage: Wer ist die schönste Frau der Welt? Keine bestimmte? Na also! Letzte Ausgabe zeigten wir die besten Spiele aus allen Genres, welches davon nun das beste ist, dürfte von Geschmack zu Geschmack verschieden sein!

Kristof Dornberg

SATURN VS. ULTRA 64 & PLAYSTATION

Hallo, hier schreibt ein Bewunderer des Sega Magazins, der sich einen Saturn kaufen möchte und einige Fragen dazu hat:

1. In anderen Videospielzeitschriften wird geschrieben, daß

das Ultra 64 ca. DM 350,- kosten soll.

Technisch gesehen ist das Gerät mit 100 MHz und SGI-Grafiken doch viel besser als der Saturn.

Nennt mir bitte ein paar Gründe, was am Saturn besser ist und warum man ihn trotz des hohen Preises eher kaufen sollte!

➔ **SM:** Nintendo spricht derzeit selbst von

einem Preis von 299,- Dollar

ohne Spiel, während der Saturn in den USA mit Spiel 399,- Dollar kostet! Wieviel das Gerät in Deutschland endgültig kostet, werden wir frühestens im Herbst '96 sehen, wenn es erscheinen soll. Was die Technik angeht, sind immer noch sehr viele Fragen offen. 100 MHz soll der Prozessor haben, doch Zusatzchips wie beim Saturn gibt es anscheinend überhaupt nicht. SGI-Grafik kann sogar jede Konsole darstellen, wichtig ist die Frage, welche Auflösung bei wieviel Farben die Maschine hat, und da liegt der Saturn mit einer Auflösung von 704 x 480 Pixeln bei 16,77 Mio. Farben an der Obergrenze



Kurz beantwortet!

+++ Wer denkt, daß der **Saturn** kein Erfolg ist, weil es in den Geschäften kaum noch einen gibt, liegt völlig falsch. Es gab nämlich keine mehr, weil alle ausverkauft waren, und das, obwohl noch gar nicht mit der Werbung für 20 Mio. DM begonnen worden war, die ab September anläuft! Andere machen Werbung ohne Ende, um überhaupt noch etwas verkaufen zu können!

+++ Ok, ihr wolltet es ja nicht anders: Ich stelle mich kurz vor: Ich bin der **Hans, bin 25 Jahre alt** und mache auch noch die **AMIGA Games**. Früher habe ich kommerzielle Spiele für den C64 und Amiga programmiert und Programmerteams betreut. Seit vier Jahren arbeite ich nun schon für den **CompuTec Verlag**, nebenbei habe ich noch Wirtschaftsinformatik studiert und als **DJ** gearbeitet.

+++ Folgendermaßen sind unsere **Spielewertungen zu interpretieren**: ab sechzig Prozent ist ein Spiel für Fans des Genres interessant, ab siebzig Prozent ist es wirklich sein Geld wert und ab 80 Prozent garantieren wir hohen Spielspaß. Ein Spiel mit 90 Prozent oder noch mehr muß man einfach haben. Ein Spiel mit 40 oder fünfzig Prozent kann für den einen oder anderen doch noch interessant sein. Darunter sollte man die Finger davon lassen.

+++ Wann **NHL Hockey '96** für den Mega Drive kommt, könnt ihr in der Newsbox nachlesen. Daß es nur noch für **Super NES** erscheint, wie scheinbar andere berichtet haben, ist kompletter Unsinn!

+++ **VectorMan** und **Rise 2** werden nicht auf dem Game Gear erscheinen.

+++ **NBA Jam T.E.** bietet im Vergleich zu **NBA Jam** neue Spieler, neue Modi und feine Extras.

+++ Alle **europäischen Saturns** sind zueinander kompatibel.

+++ Der **Sega Picco** ist eine kleine Lernkonsole mit eingebautem Bildschirm, die vor allem Lernsoftware für kleine Kinder abspielt.

+++ Natürlich wird es nach dem Saturn noch eine **Konsole von Sega** geben, doch die ist noch in ganz, ganz weiter Ferne!

+++ Ich schließe den **Saturn** folgendermaßen an die **Stereoanlage** an: Der Scart-Stecker landet im Videorecorder, der wiederum an den Fernseher angeschlossen ist. Der Fernseher wiederum ist an der Stereo-Anlage angeschlossen.

Endlich ist es da: Story of Thor, das heißersehnte Action-Adventure von Ancient, den Streets of Rage-Programmierern! Sega steckte hohe Erwartungen in dieses

KANN STORY OF THOR

Spiel. Es soll das beste Action-

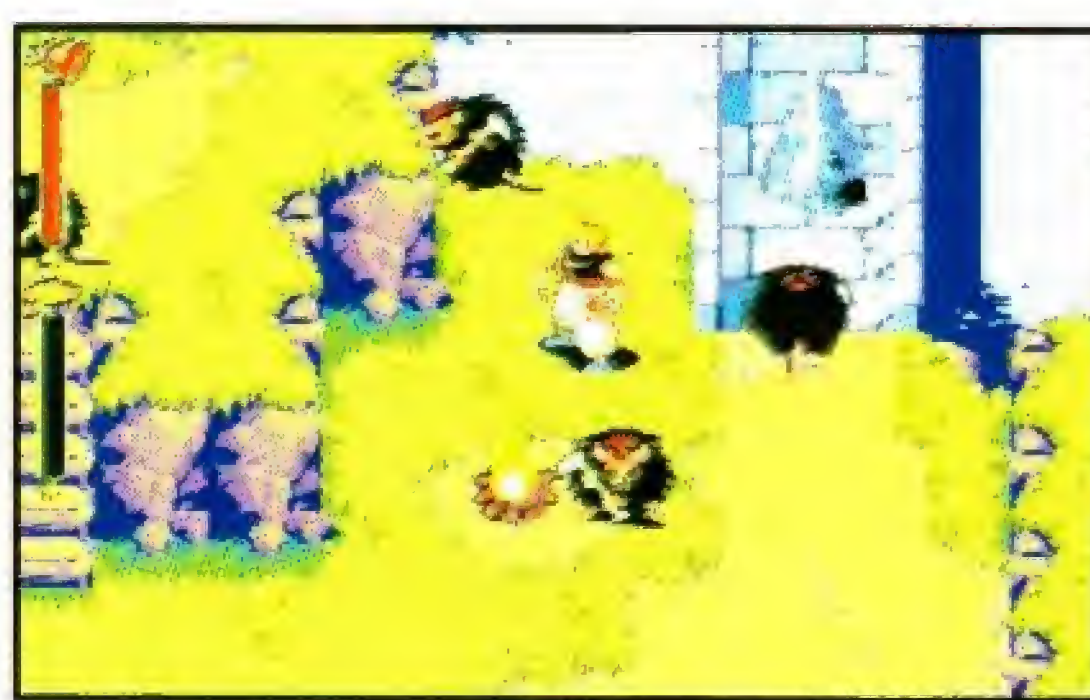
DIE HOHEN ERWAR-

Adventure für den Mega Drive wer-

TUNGEN ERFÜLLEN?

den, und die Animationen sollen sogar Earthworm Jim übertreffen. Also, was die Animation anbelangt, hat Sega recht. Die Bewegungen der Hauptfigur sind sehr realistisch und flüssig. Auch die Gegner und besonders die riesenhaften Bosse können gefallen. Dafür ist das Scrolling aber sehr ruckelig und

Story of Thor



Jeder der Geister hat eigene Special Moves.

langsam. Die Musik von Yuzo Koshiro ist sehr gewöhnungsbedürftig. Was heißt hier Musik? Die leisen, piepsenden Töne, die der Lautsprecher hervorbringt, kann man mit etwas gutem Willen als Soundeffekte bezeichnen, aber nicht als Musik! Und was das Spielprinzip betrifft, hat sich Sega gewaltig geschnitten. Story of Thor ähnelt viel mehr einem scrollenden Prügelspiel als einem Action-Adventure. Da hilft auch die große Bewegungsfreiheit nicht, die im Vergleich zu anderen Spielen doch recht eingeschränkt ist, weil das Ziel immer vorgegeben ist. Die einzigen Adventure-Elemente sind die Dungeons, die Charakterwerte, die nach erfolgreichen Kämpfen immer steigen, die vier Magie-Geister, die man erst finden muß, und die besonderen Gegenstände. Sonst ist das Spiel durch und durch Prügelspiel. Es gibt eine Menge von Schlagvarianten und Special Moves, die alle natürlich gut animiert sind. Die Gegner sind eigentlich immer dieselben, nur werden sie im Laufe des Spiels stärker. Die Endgegner sind riesengroß

Check Up

Mega Drive
24 MBit



Story of Thor
Hersteller: Sega
Release: Februar

Prügelspiel
Tel. 040-2270961
Preis: DM 129,95

Spieler1
Levels1
Save Gameja
BesonderheitenRollenspiel-Elemente

Grafik 82%

Sehr gute Animation der Hauptfigur.

Sound 48%

Das ist beim besten Willen keine Musik.

Gesamt 82%

Für Prügelfans, die gerne knobeln, sehr empfehlenswert.

Word Up

Als Prügelspiel für zwischendurch ist Story of Thor sehr gut geeignet, zudem es Rollenspiel-einlagen bietet. Ich persönlich stehe mehr auf Landstalker und Shining Force.



Claus Dieter Volko

Hot-Spot

Prügelspiel mit Rätsel-einlagen.

So wird man zum Spieletester!

Ihr wollt auch für uns testen? Dann wählt euch ein Spiel aus unserer Liste und schreibt dazu einen informativen Artikel, der beschreibt, worum es in diesem Spiel geht, wie Grafik und Sound sind, welche Besonderheiten geboten werden und die SM-Standardelemente enthält. Hier eine kurze Checkliste, anhand der ihr überprüfen könnt, ob euer

Material vollständig ist:

- Überschrift
- Einleitung
- Artikel
- Check Up Kasten-Text
- Word Up-Kasten
- Kommentar
- Hot Spot-Kommentar
- Bildunterschriften
- Foto
- Entweder gut leserlich auf Papier oder auf Amiga-, PC- oder Mac-Disketten, wobei das ASCII- oder RTF-

File nicht länger als 2.700 Zeichen sein darf.

Folgende Spiele dürfen getestet werden:

MEGA DRIVE

Earthworm Jim
FIFA Soccer '95
Landstalker
MicroMachines 2
NBA Live
NBA Jam T. E.
Probotecor

Soleil
Sonic 3
Sonic & Knuckles
Theme Park

GAME GEAR

Die Schlümpfe
Ecco 2
Ernie Els Golf
Mickey Mouse 3
Pete Sampras Tennis
Ristar
Sonic's Triple Trouble
Sonic Drift Racing

MASTER SYSTEM

Cool Spot
Daff Duck
Der König der Löwen
Ecco
Jurassic Park
Sonic Spinball

Schickt euren Test an:

SEGA Magazin
Kennwort: Reader's Box
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

dessen, was ein Fernsehgerät darstellen und wieviel das Auge unterscheiden kann. Die Auflösung, die Nintendo verspricht, kann kein Fernseher darstellen, und das Gerät hat gar nicht einmal so viel Speicher, um eine solche Grafik darstellen zu können. Außerdem passen auf eine lächerliche 100 MBit-Cartridge (12,5 MByte) nur eine oder zwei solcher Grafiken drauf. Moderne Spiele wie Panzer Dragoon benötigen 500 MByte, selbst PC-Hits wie Wing Commander III, Full Throttle oder Rebel Assault lassen sich nicht auf das Ultra 64 umsetzen, da hier zu wenig Speicher vorhanden ist! Nur mit einem CD-Datenträger sind solche Spiele derzeit möglich. Außerdem wird es für diese Konsole Spiele wie FIFA Soccer, Wing Commander III, Cool Spot 3 oder ähnliches vorerst gar nicht geben, da Nintendo nur Exklusiv-Entwicklungen zuläßt. Spiele wie Killer Instinct oder das peinliche Cruisin' USA können sich nicht im geringsten mit Sega Rally, Daytona USA oder Virtua Fighter II messen, außerdem nervt die gewaltige Hinhalt-Taktik gewaltig, denn Nintendo spuckt schon über ein Jahr große Töne, hat aber noch immer kein Gerät fertig, während der Saturn schon seit November '94 erhältlich ist und die 16 Bit-Welt alt aussehen läßt.

2. Ist der Saturn technisch besser als der Jaguar mit CD-ROM?

➔ **SM:** Er ist deutlich besser, was alle Spiele beweisen!

3. Stimmt es, daß der Preis für die MPEG2-Cartridge zwischen DM 300,- und DM 350,- liegen soll?

➔ **SM:** Könnte hinkommen, wobei es sich jedoch nicht um MPEG2 handelt, sondern um eine verbesserte Version von MPEG.

4. Was soll der Unsinn mit der Tastatur, den Diskettenlaufwerken und den Festplatten. Wird der Saturn wirklich zum PC? (Bäh!)

➔ **SM:** Nur dadurch wird der Saturn nicht zum PC, sondern ein eigenständiger Computer, allerdings sehe ich nicht den Grund,

warum du dich darüber aufregst, schließlich mußt du die Peripherie ja nicht kaufen!

5. Kommen Umsetzungen von Probotector, Mega Man, Story of Thor oder Battlecorps?

➔ **SM:** Fortsetzungen von Story of Thor und Battlecorps wurden angekündigt, von den anderen beiden Titeln sind keine Nachfolger geplant.

6. Für die PlayStation wurde Toh Shin Den 2 angekündigt, kommt dieses Spiel auch für den Saturn?

➔ **SM:** Laßt uns erst einmal darauf warten, daß Teil 1 erscheint, der zweite wird dann wohl auch irgendwann einmal folgen.

7. In der Ausgabe 3/95 habt ihr geschrieben, daß Daytona USA einen Zwei-Spieler-Modus haben wird. Die Vollversion kann man aber nur alleine spielen! Wieso?

➔ **SM:** Oft werden vorab irgendwelche Features versprochen, die dann in der endgültigen Version nicht enthalten sind. Wir halten euch immer noch über den aktuellen Stand auf dem laufenden, in die Zukunft können wir leider auch nicht schauen. Diesmal hat uns AM3 im Exklusiv-Interview verraten, daß Sega Rally einen Zwei-Spieler-Modus haben soll, was letztendlich enthalten sein wird, wissen wir erst, wenn das Spiel erhältlich ist.

8. Was bedeutet: Flat-Shading, Gouraud-Shading, Wire Frame, Scaling, Enlargement, Reduction und Distorting?

➔ **SM:** Beim Flat-Shading werden Vektorgrafikflächen mit einer Farbe ausgefüllt, beim Gouraud-Shading gibt es schon Farbverläufe. Ein Wire Frame ist ein Drahtgitter-Modell, das Scaling die maßstabsgerechte Veränderung von Sprites, Enlargement und Reduction sind die Vergrößerung und Verkleinerung von Sprites und das Distorting verwischt harte Pixel-Übergänge.

9. Im Saturn Magazin ist die Abbildung einer Vier-Knopf-Maus, ich sehe aber nur drei Knöpfe! Wo ist der vierte?

Paintbox

von
Seda Krunoslav
aus Kreuztal



von
Dennis Hoppe
aus Bad
Münder



➔ **SM:** Dieser befindet sich an einer nicht sichtbaren Stelle.

10. Was ist so teuer am 6-Player-Adapter?

➔ **SM:** Vermutlich die Technik, immerhin braucht man sieben teure Spezial-Stecker und etwas Elektronik, die das Ganze verwaltet.

11. Warum gibt Sega oft die Lizenz zu Spielen, die nichts taugen? Beispielsweise Clockwork Knight oder Gran Chaser?

➔ **SM:** Was ist denn nun los? Clockwork Knight ist eines der schönsten Jump & Runs, die es gibt, und es kostet nur rund DM 85,-, und Gran Chaser alias Cyber Speedway ist ein motivierendes 2-Player-Splitscreen-Racing-Game. Lieber habe ich die Qual der Wahl! Man sollte es nicht immer glauben, wenn die anderen mit Tomaten auf den Augen etwas testen. Du mußt die Spiele ja nicht kaufen! Mir gefallen beide, und ich habe sie mir gekauft!

12. Warum macht ihr extra ein Saturn Magazin, welches in das Sega Magazin hineingeheftet ist? Warum bringt ihr die Tests nicht in das Sega Magazin?

➔ **SM:** Da gibt es zwei Gründe: Zum einen hätten sich die 16 Bit-User beschwert, wenn wir den gleichen Platz wie vorher plötzlich mit Saturn zugeballert hätten, und deswegen haben wir 16 Seiten zusätzlich gemacht und den Preis stabil gehalten! Außerdem wollten wir der neuen Konsole mit modernerem Layout und geballter Infoladung gerecht werden, was bei den allermeisten von euch sehr, sehr, sehr gut ankommt!

13. Warum wurde der Neptune auf Eis gelegt? Wird er nicht mehr in Deutschland erscheinen?

➔ **SM:** Die Antworten weiß wohl nur Sega selbst, doch ich vermute, sie wollten die ganze Aufmerksamkeit auf den Saturn legen.

14. Wann kommen die Previews zu Thunderhawk 2, Eternal Champions CD und X-Perts?

➔ **SM:** Die Previews zu X-Perts und Thunderhawk 2 kommen hoffentlich bald, zu Eternal Champions CD kommt gar nichts mehr, da dieses Spiel nicht offiziell in Deutschland erscheinen wird.

15. Wird Daytona USA für den 32X umgesetzt?

➔ **SM:** Wahrscheinlich leider nicht, doch man weiß ja nie.

16. Lohnt sich die Anschaffung eines 32X, wenn einem nicht so viel Geld zur Verfügung steht, um sich einen Saturn zu kaufen?

➔ **SM:** Genau dafür ist der 32X ja gedacht!

17. Warum benutzt ihr nicht wieder das Papier, das ihr bis zur Ausgabe 11/94 verwendet habt? Auf diesem Papier sahen die Screenshots wesentlich besser aus!

➔ **SM:** Das ist ja echt zum Mäusemelken, monatelang jammern die Leser, daß auf dem Hochglanzpapier nichts zu erkennen ist, da es zu sehr glänzt, dann wechseln wir zu teurerem, da dickerem Matt-Papier, und wieder paßt es nicht. Wie denn nun?

18. Ein Freund von mir gibt mit seinem Amiga 600 immer fürchterlich an. Er sagt, daß sein Amiga mehr Farben und eine höhere Auflösung hat als mein Mega Drive. Wenn ja, wieviel Farben und welche Auflösung hat denn der Amiga? Außerdem meint er immer, daß sein Amiga mit seinen vier Soundkanälen besser für Musik geeignet ist als der Mega Drive. Was meint ihr dazu?

➔ **SM:** Prinzipiell hat er recht, der Amiga kann bei einer Auflösung von 640 mal 400 bis zu 4.096 Farben im HAM-Modus darstellen, allerdings läßt sich dieser Modus nur schwer für Spiele nutzen. Was hilft die bessere Hardware, wenn sie nicht genutzt werden kann? König der Löwen, Aladdin, FIFA Soccer oder Paws of Fury sind auf dem Mega Drive deutlich besser als auf dem Amiga. Nur in Sachen Sound muß man dem Amiga

SCPTRE 606 WINSOR & NEWTON MADE IN ENGLAND



von
Martin Pohl
Berlin



Paintbox

wirklich den Vortritt lassen, da die Soundqualität viel besser ist. Woher ich das weiß? Na ja, ich bin auch noch verantwortlich für die Amiga Games!

19. Wird es MK3 für den 32X geben?

➔ **SM:** Derzeit ist es nicht geplant.

20. Hat ein 32X eigentlich einen True Color-Mode?

➔ **SM:** Nein.

21. Gibt es schon ein Spiel, das den 32X völlig ausreizt?

➔ **SM:** Virtua Fighter hätte ich dieser Kiste in der Qualität gar nicht zugetraut!

22. Wird es einen Sonic-Teil für den Saturn geben?

➔ **SM:** Gerüchteweise soll ein 3D-Sonic-Spiel erscheinen, mehr weiß man derzeit noch nicht.

23. Welches Spiel wird man auf X-Perts aufstecken können? Eternal Champions?

➔ **SM:** Derzeit vermuten wir auch, daß es sich dabei um Eternal Champions handeln könnte, allerdings stehen das Release-Datum und weitere Einzelheiten zu X-Pert noch immer nicht fest.

24. Wird es auch einen Saturn geben, dem ein Spiel beigelegt ist?

➔ **SM:** Derzeit bekommt man per Anforderungskarte eine kostenlose 2-Level-Version von Panzer Dragoon, allerdings soll angeblich ein Saturn mit zwei Spielen zum Preis von DM 899,- kommen.

25. Werden Filme für den Saturn besser aussehen als auf dem CD-i?

➔ **SM:** Die neue MPEG-Cartridge offenbart mehr Möglichkeiten wie Zooming, Replay oder ähnliches und bietet angeblich auch bessere Bildqualität.

26. Wird das von Factor 5 entwickelte 3D-Spiel Dark Forces sein, das auch schon auf dem PC für Furore sorgte?

➔ **SM:** Definitiv nicht.

27. Wird der 3D-Actionknaller Xxxx auch für den Saturn erscheinen?

➔ **SM:** Wahrscheinlich nicht.

28. Ist Daedalus für den Saturn besser oder schlechter als Kilak: The Blood für die PlayStation?

➔ **SM:** Ich finde beide Spiele etwa gleich gut, allerdings gibt es für die PlayStation kein Virtua Fighter II, Sega Rally, Daytona USA, Bug!, Clockwork Knight II, Victory Goal, Panzer Dragoon oder Pebble Beach Golf.

29. Was bedeutet CD-EG?

➔ **SM:** Musik-CD mit erweiterter Grafikdarstellung.

30. Zum Schluß: Was bedeutet in die Hardware hineinprogrammieren?

➔ **SM:** Man greift nicht auf vorgegebene Programmbibliotheken wie bei der PlayStation zurück, sondern kitzelt das Bestmögliche aus den Prozessoren heraus. Panzer Dragoon zum Beispiel wäre nicht auf der PlayStation möglich.

Daniel Bartels, 27472 Cuxhafen

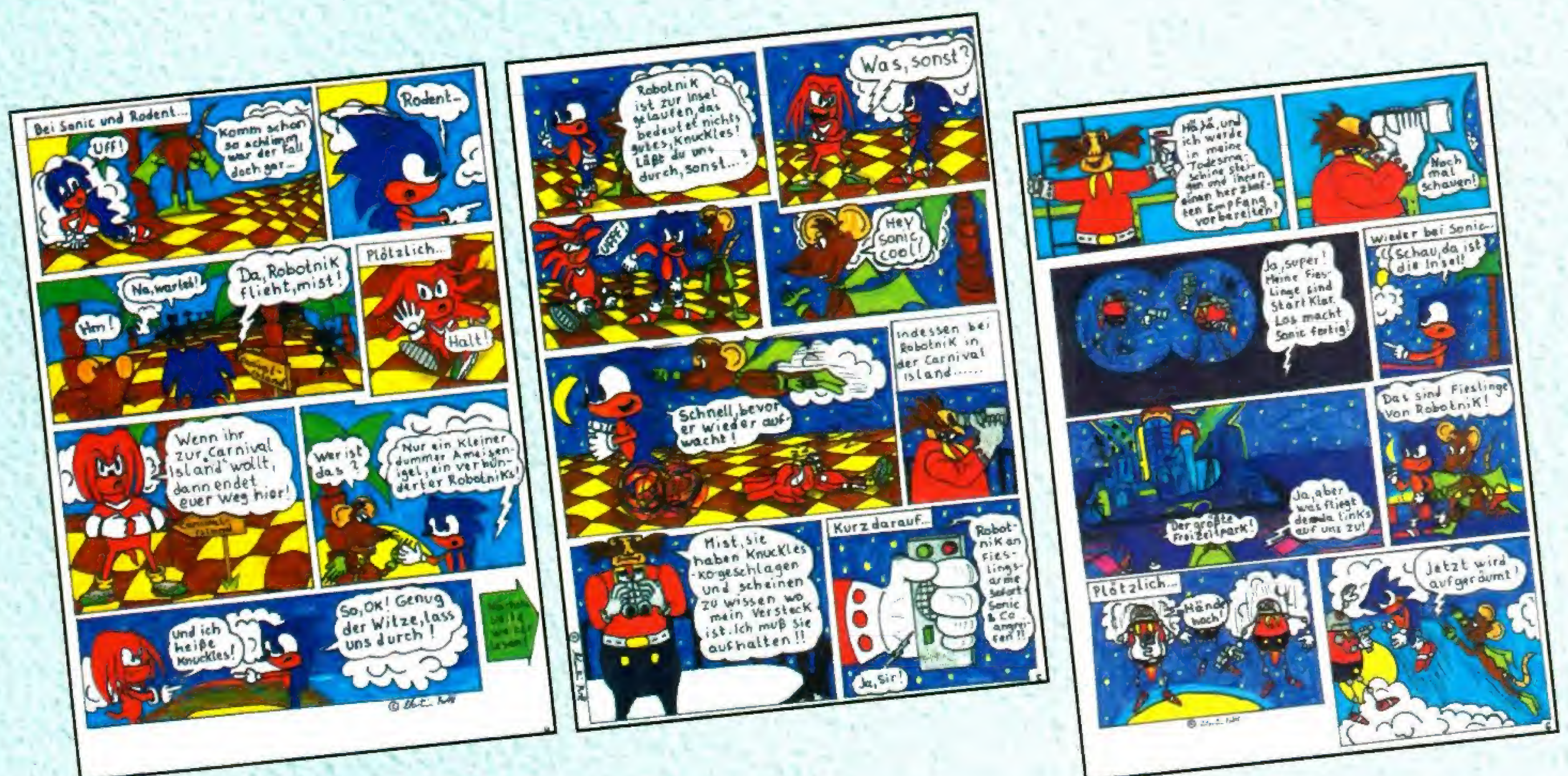
SEGA MAGAZIN VS. KONKURRENZ

1. Ich bin geschockt! Als erstes las ich, es kommt am 5. September raus, dann erst am 13. 10. 95, dann wieder der 5. 9. 95. Und nun kommst du damit, daß es sein kann, daß MK3 gar nicht in Deutschland erscheint! Wie jetzt?

➔ **SM:** Es wird in Amerika am 13.10. erscheinen, in Deutschland vermutlich gar nicht.

2. Bei meinem Kumpel habe ich gesehen, daß die XXXX XXX, XXXXXX und XXXXXX viele Infos zu MK3 haben! Und ihr? Eine Seite war der größte Bericht!

Paintbox



➔ **SM:** Die von dir genannten Zeitschriften haben alle exakt den gleichen Bericht, was ich alleine schon für eine Veräppelung der Leser halte. Außerdem berichten die nur über den Spielautomaten, der mit der Heimversion in Sachen Special Moves gar nichts zu tun hat. Wir waren das erste Magazin in Deutschland, das etwas zu MK3 im Heft hatte. Von den Heimversionen wurde bislang noch nichts gezeigt, und deswegen haben wir keine neuen Berichte gebracht. Wir wollen nicht unseren Platz verschwenden mit hanebüchenen Reportagen. Wenn die anderen von 84 Seiten zehn Seiten mit MK3 und 8 Seiten mit einem Shop zuleistern und dann inaktuell über andere Spiele nur begrenzt berichten, würde ich mich als Leser ziemlich auf den Arm genommen fühlen.

3. Ich lese das SM regelmäßig seit der ersten Ausgabe und konnte bisher keine Kritik äußern, aber findet ihr nicht, daß ihr etwas zu wenig zu den weltbesten Spielen bringt? Beispielsweise MK3?

➔ **SM:** Zu den Heimversionen von MK3 gab es nichts zu berichten, und mit irgendwelchen Spielautomaten-Bildern wollen wir dich nicht betrügen! Doch erlaube mir bitte ein paar Fragen: Welches Magazin hatte als erstes in der Welt (!!!) einen Bericht über VectorMan, wer hatte als erstes in Deutschland tolle Reportagen zu Earthworm Jim 2, Sega Rally, ein Interview mit David Perry, Tommy Tallarico, AM3 oder Blue Sky? Wer stellte

als erstes den deutschen Saturn vor, wer berichtete als erster über X-Perts, Virtua Fighter 32X oder MicroMachines Next Generation? Wenn dir dieser Informationsvorsprung zu wenig ist, dann laß dich von den nächsten Ausgaben überraschen!

4. Wieso bringt ihr so viel über den Saturn?

Okay, er ist technisch brillant, aber wer kann sich so etwas leisten?

➔ **SM:** Bitte beschwert euch nicht bei uns, denn wir haben dem Heft 16 Extra-Seiten spendiert, um über den Saturn zu informieren, der ganz einfach die neue Generation repräsentiert und von sehr vielen Leuten gekauft wird. Andere haben 32 Seiten weniger und werfen für die Saturn-Berichte Mega Drive-Themen raus! Da müßt ihr euch beschweren! Bitte nicht bei uns, denn wir geben uns wirklich Mühe, es allen recht zu machen! Wir bieten so viel über 8 Bit und 16 Bit wie zuvor und haben 16 Seiten mehr als vorher!

Tobias Kospert



Sendet euren Leserbrief zusammen mit einem Foto an folgende Adresse:

Computec Verlag • SEGA Magazin
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg



Footnote
 Paintbox



VectorMan

Blue Sky hat die Programmierarbeiten am Mega Drive-Superhit VectorMan beendet und extra für euch eine brandaktuelle Version auf EPROMs gebrannt, so daß wir euch in der nächsten Ausgabe ein exklusives Preview präsentieren können!

Virtua Fighter 32X

Endlich ist es soweit! Wir unterziehen die neueste Virtua Fighter-Umsetzung dem absoluten Härtestest: einem VF-Turnier mit der gesamten Redaktion. Schafft der 32X ein Comeback oder wird er vom Saturn verdrängt?



ECTS-Report

Anfang September war es wieder soweit. Die gesamte Spieleprominenz düste nach London, um den anwesenden Softwarehäusern die neuesten Spiele zu entlocken. Wie gewohnt haben wir die geheimsten Infos und besten Spiele für euch an Land gezogen!

WAS KOMMT NOCH?

+++ Core Design is back! Wir berichten von Shellshock, ihrem neuen Saturn-Hammer! +++ MicroMachines '96 auf der Teststrecke! Hält die Endversion, was Codemasters verspricht? +++ Neues zur Situation von Shiny Entertainment! u.v.a.

Inserentenverzeichnis:

Goldstar	116
Kranz	23
A.B. Games	25
Acclaim	2
Computec	29, 32, 33, 83, 99
Cybersoft	29
Dino Verlag	66
Freak's Shop	27
O.I.T.	31
Pegasus	25
Sega	13, 14, 15, 16, 17, 52
U.S. Gold	19, 21
World of Games	115

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Veränderungen ergeben.

Impressum

Verlag:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg Telefon 0911/53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "SEGA Magazin"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter:

Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:

Christian Müller

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi) Compuserve ID: 100443, 1115
(Verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Tips & Tricks-Redaktion:

Quay Graphics, Neil Harris

Redaktionsassistent:

Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Freie Mitarbeiter:

Petra Mauröder (pm), Oliver Menne (om)
Oliver Preißner (op), Ulf Schneider (us)

Layout:

Hansgeorg Hafner, Bettina Kaim, Andreas Pröls,
Simon Schmid, Hans Ströbel, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Gisela Tröger, Bettina Kaim

Titel: Sega Rally, © Sega
Bug!, © Sega

Gestaltung und Konzeption der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Hotline: 0911-6427762 (13.00-16.00 Uhr)
Leserservice: 0911-6427763 (13.00-16.00 Uhr)
Abonentenservice: 0911-5325179

Anzeigenleitung:

mediatec Medienagentur GmbH
Thorsten Szameitat
Isarstraße 34
90451 Nürnberg
Tel.: 0911-96832-0
Telefax: 0911-6427860

Thorsten Szameitat (Verkauf, -19)
Wolfgang Menne (Verkauf, -43)
Tanja Kaiser (Disposition, -32)

Anzeigenbüro:

Vector Medienmarketing
Falkstraße 45-48
47058 Duisburg
Tel: 0203-3051150
Fax: 0203-3051134

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreislise Nr. 6,
gültig ab Mai 1995

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle im SEGA Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

WIKI PEDIA



Graf von Rummelsdorf, der auf dem Kolloquium für wissenschaftliche Forschung in New York seine Erfindungen vorstellen soll, wird von Marilyn entführt. Dieser boshafte Roboter hat nur eines im Sinn: die Welt zu beherrschen.

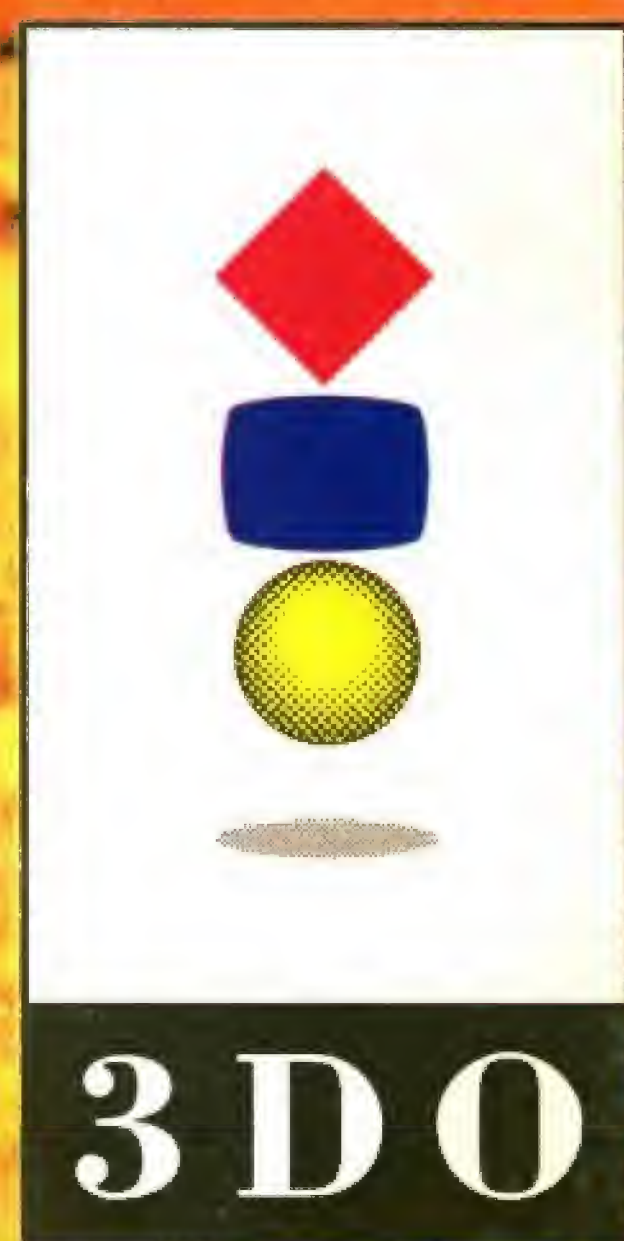
Mach dich mit Spirou auf die Suche nach Marilyn, um sie "auszuschalten" und den Grafen zu befreien. Während deines gefährlichen Abenteuers werden Fantasio und Pips dir zur Seite stehen. Vergiß nicht, die genialen Erfindungen des Grafen gegen deine Feinde einzusetzen!

- Charaktere und Atmosphäre von Comics und Fernsehserie in originalgetreuer Wiedergabe
- Spannendes Szenario
- Vielfältige Aktionen: gehen, laufen, klettern, tauchen, gleiten, schwimmen, merkwürdige Dinge verwenden, schießen...
- Extrem fließende Animationen
- Erstklassiger auf das Spiel zugeschnittener Soundtrack

SEGA



3DO™ VON GOLDSTAR: ALLES ANDERE IST KINDERKRAM!



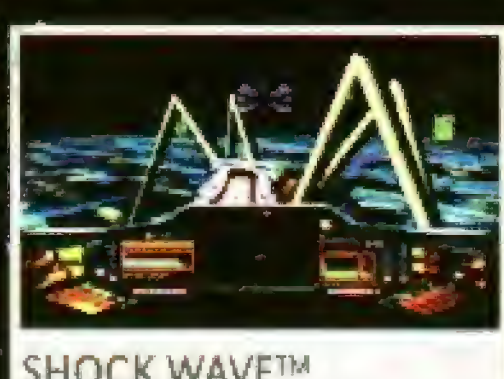
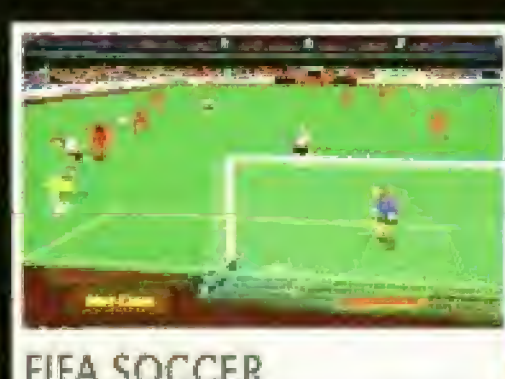
DEUTSCHLANDPREMIERE
Sei der Erste mit GoldStar!

Jetzt schon
vorbereitet
für den
kommenden
64 BIT
Standard!



GoldStar
HiMEDIA, HiLIVING, HiCULTURE

Der Interactive Multiplayer
GoldStar GDO-202P wird mit
FIFA Soccer im Bundle geliefert.



Der GoldStar 3DO-
Interactive Multiplayer
ist nicht nur dank 32 Bit
und digitalem Surround-
Sound der Garant für höchst-
en Spielspaß, er zeigt zudem
die Urlaubsbilder von der
Photo-CD, spielt mit optionaler
Cartridge die neuesten Video-CDs
und beeindruckt mit konventionellen
Audio-CDs jede HiFi-Anlage. Wenn er
jetzt noch nach jedem Highscore 'ne Tüte
Popcorn ausspucken würde ...



LG Electronics Deutschland GmbH
Jakob-Kaiser-Straße 12 • 47877 Willich

Alle angegebenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Warenzeicheninhaber.